REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #247 | 3,50€

Play manía

REGALO GUÍA 32 PÁGINAS DAYS GONE

COMPARATIVA
AVENTURAS DE SUPERVIVENCIA

REPORTAJE
CÓMICS BASADOS EN VIDEOJUEGOS

ESPECIAL RETRO
- THE ELDER SCROLLS CUMPLE 25 AÑOS
- LA HISTORIA DE LA SAGA SYPHON FILTER

AVANCES
- CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED
- MOTOGP 19
- TEAM SONIC RACING
- TESO: ELSWEYR
- TOKI

Wolfenstein® YOUNGBLOOD™

+ Otros shooters míticos que vuelven
BORDERLANDS 3 ▪ RAGE 2 ▪ DOOM ETERNAL

INFORME ESPECIAL
BUENO, BONITO Y... ¡GRATUITO!
Path to Exile y otros "free to play" que no deberías perderte en PS4

REPORTAJE
REALISMO EN LOS VIDEOJUEGOS
¿Dónde acaba la diversión y empieza el aburrimiento?

REPORTAJE
EL REGRESO DE SEGA
Shenmue III, Judgment, Streets of Rage 4...

Grupo V
Playmanía 247 Precio 3,50€
8 424094 800032 00247


EL VIDEOJUEGO OFICIAL DE 2019 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™
SUPERA A TUS RIVALES
F1™
2019
EL VIDEOJUEGO OFICIAL
RESERVA AHORA
DISPONIBLE EL 28.06.2019
3
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
PC DVD ROM
www.formula1game.com
While supplies last. Only at participating retailers, please check with your local retailer as offer may vary.
CODEMASTERS
Formula 1
LICENSED PRODUCT
F2
LICENSED PRODUCT

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Se vienen grandes shooters

Los que me conocéis, sabéis que no soy muy de shooters. Y mucho menos si retratan la "guerra moderna" o "futura". ¿Pero cómo no disfrutar del brutal *Doom* de 2016, de los últimos *Wolfenstein* o del desenfreno cooperativo que caracteriza a la serie *Borderlands*? Pues todos ellos vuelven en los próximos meses con nuevas entregas que prometen superar a sus antecesores. Os lo contamos en un reportaje en el que también recordamos algunos shooters "caídos" estos años atrás y que nos gustaría que volvieran. Y en el que hemos tenido que meter también a *Rage 2*. Para cuando leáis esto, ya estará a la venta, pero Bethesda no nos lo facilitó a tiempo para incluir su análisis.

Por supuesto, no es el único reportaje que encontraréis en este número. Reflexionamos sobre hasta qué punto introducir mecánicas realistas en un videojuego no puede terminar socavando el pilar más importante de un videojuego: la diversión. Repasamos los nuevos "free to play" que nos esperan en PS Store (y los que no son nuevos, también). Nos hacemos eco del triunfal regreso de Sega (aunque, como dice Bruno Sol, en realidad nunca se fue) con promedores títulos en los próximos meses. Celebramos los 25 años de rol en estado puro que nos ha brindado (y nos sigue brindando) la saga *The Elder Scrolls*. Y os descubrimos los mejores cómics basados en video-juegos que podéis encontrar en castellano.

En cuanto a novedades, hemos disfrutado mucho con *Mortal Kombat 11* y con el saltito cualitativo que ha dado *Earth Defense Force* con *Iron Rain* (me chifla esta serie). ¿Y qué nos ha parecido *Days Gone*? Pues... sabemos que la nota que le hemos puesto puede generar cierta controversia. Pero en nuestra opinión, aunque es una aventura divertida y muy recomendable, podría haber dado mucho más de sí.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... asistir a un montón de presentaciones, probar todas las novedades e incluso formar parte de un jurado.



Carlos Torres ejerció de jurado junto a otros periodistas del sector en la primera edición del Guerrilla Game Festival. ¡Nos encantó!



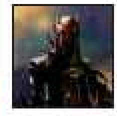
Asistimos a un desayuno en el que AEVI nos presentó las cifras de la industria española en 2018. Seguimos creciendo.



Y Borja estuvo probando *Control* y habló con Vida Stracervic, de Remedy. El mes que viene os contaremos nuestras primeras impresiones sobre él. ¡Tiene buena pinta!

Lo que nos habéis dicho...

La mejor portada



@lapersona189
¡Madre mía! La revista de este mes tiene la mejor portada de lo que va de año.

¡Habemus guía!



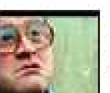
@Mr_Vevebu
No sufráis, mancos de *Sekiro*, porque a la tercera semana de su salida bajó de los cielos Playmanía y nos regaló su guía.

Ninja de platino



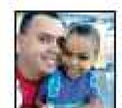
@Paco_Veiga_XIII
Dicen que *Sekiro* es uno de los juegos mas difíciles de estos tiempos. Yo lo he amado y odiado a partes iguales, pero... ¡qué satisfaccion vencer a ese boss imposible! Aquí está mi ansiado platino. Me siento shinobi.

Pues no te extrañe...



@Fulgencio_smith
Days Gone lleva 3 parches en 5 días desde que está a la venta. Si esto logra que acabe en la sección "Quién te ha visto y quien te ve", bienvenidos sean.

Pues casi, casi...



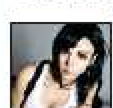
@JhonnyArmas
"Vuelve la lucha más salvaje". Creo que leí las mismas palabras en el titular de la portada de *Mortal Kombat: Deadly Alliance.*

¡Vivan los indies!



@diegolooool
Vaya juegazo he descubierto: *Hollow Knight*. Y a un precio irrisorio con las ofertas de PS Store ¡Corred a por él, insensatos!

Y nosotros a ti



@JillStyler
No he podido evitar comprar el último número. Portada increíble y salimos @FlorenciaSofen y yo, cuando estuvimos en la presentación del #MK11Madrid. Os quiero @revisplaymania

Somos "viejóvenes"



@Fulgencio_smith
El de *Tenchu* es otro Retroplay con el que se me cae la lagrimita. Qué viejo me siento...



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #247





REPORTAJE

PÁGINA 14

Clásicos del shooter

» **Wolfenstein: Youngblood** y el regreso de otros shooters clásicos de décadas pasadas con nuevas entregas.



PÁGINA 26

REPORTAJE

» **Path of Exile** encabeza una nueva hornada de juegos "free to play" que te esperan en PS Store. ¡Descúbrelos!



PÁGINA 62

COMPARATIVA

» **No Man's Sky** y otros juegos en los que nuestra tarea principal es sobrevivir. ¿Cuál se adapta mejor a tus gustos?



REPORTAJE

PÁGINA 36

El triunfal regreso de Sega

Sega vuelve con fuerza en estos meses con algunas de sus franquicias más míticas, como *Shenmue* o *Street of Rage*. Aunque en realidad nunca se fue...

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



¿Qué recompensa aguarda al
Servidor de la
Muerte?
PS4
DEATH'S GAMBIT
16
www.pegi.info
DEATH'S GAMBIT
adult swim games
Mdm
SKYBOUND GAMES



STAR WARS JEDI FALLEN ORDER | PS4 | RESPAWN ENTERTAINMENT (EA) | AVENTURA DE ACCIÓN | 15 DE NOVIEMBRE

El despertar "single player" de EA llega con Star Wars

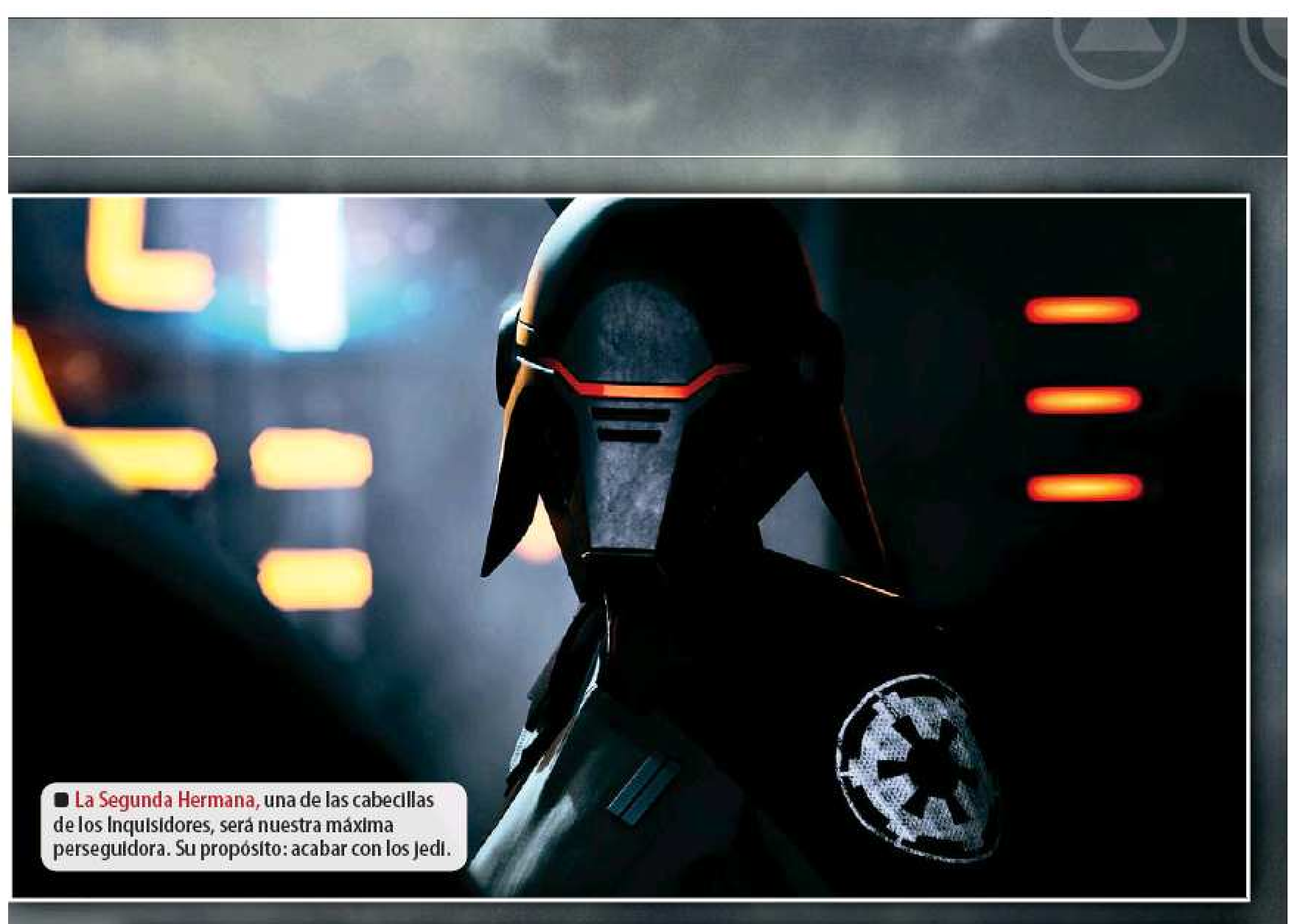
LA NUEVA AVENTURA BASADA EN **STAR WARS** SERÁ EXCLUSIVAMENTE PARA UN JUGADOR.

EA llegó a un acuerdo con Disney en 2013 para desarrollar los nuevos juegos basados en *Star Wars*. Desde entonces, hemos vivido juegos cancelados, estudios cerrados, aventuras que iban a cambiar de tercio para apostar por el juego como servicio, nuevas cancelaciones, apuestas online como *Battlefront* cargadas de cajas de botín... Vamos, un despropósito. Por eso, el anuncio de que *Jedi Fallen Order* será un juego exclusivamente para un jugador y desarrollado por Respawn ha caído como agua de mayo entre los fans. Es, quizás, la última oportunidad de EA para enderezar su idilio con la saga galáctica.

Cal Kestis será el inédito protagonista de esta nueva aventura que se ubicará entre el Episodio III y el IV. Se trata de un joven padawan que sobrevive de milagro a la Orden 66 que trata de aniquilar a todo los jedi de la galaxia. Tras un tiempo ocultando sus poderes para pasar desapercibido, se verá obligado a utilizarlos y su tapadera quedará al descubierto, por lo que tendrá que huir. Sus perseguidores serán los Inquisidores, con la Segunda Hermana a la cabeza. Afortunadamente, nuestro héroe no estará solo, ya que nos acompañarán Cere, la que parece ser una jedi mentora y, sobre todo, BD-1 un androide que mejoraremos a lo largo de nuestra aventura para ir adquiriendo nuevas habilidades y gadgets. Lo mismo sucederá, dicho sea de paso, con nuestro sable de luz que, según sus creadores, incluso formará una auténtica relación con Cal.

De los combates aún no se ha visto nada, aunque sabemos que serán el eje jugable de la aventura junto con la historia. Además, parece que se alejarán del aporreo de botones propio de los "hack and slash" para apostar por unos duelos mas tácticos y que hasta podrían asemejarse a las creaciones de From Software. Los protagonistas, en cualquier caso, serán los combates cuerpo a cuerpo con sables de luz, aunque habrá espacio para el uso de poderes de la Fuerza e incluso para las plataformas y la resolución de puzles. Y tranquilos, que no tendrá micropagos, cajas de botín, modos multijugador ni otras argucias propias del Lado Oscuro de la industria.

Tras varios cambios de rumbo, cancelaciones y cierre de estudios, por fin podremos disfrutar de un "single player" ambientado en el universo *Star Wars*.



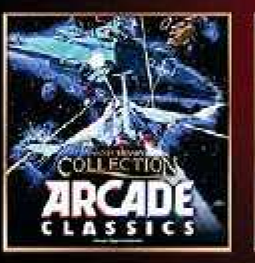
La Segunda Hermana, una de las cabecillas de los Inquisidores, será nuestra máxima perseguidora. Su propósito: acabar con los Jedi.

El motor gráfico utilizado es Unreal 4, en lugar del Frostbite de EA, que da problemas en juegos de tercera persona.

Cal Kestis será el protagonista de esta nueva aventura. BD-1, su fiel androide, le acompañará.

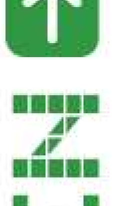


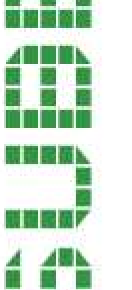
KONAMI ANNIVERSARY COLLECTION





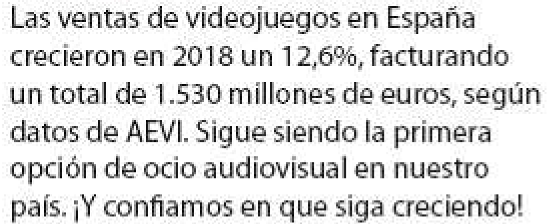






KONAMI CUMPLE MEDIO SIGLO

El mítico sello de la "pequeña ola" cumple 50 años. Responsable de no pocas obras maestras de los videojuegos, últimamente no pasa por sus mejores momentos "creativos", aunque está celebrando esta onomástica tan especial con unos recopilatorios realmente irresistibles.



LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO PATRIA

Las ventas de videojuegos en España crecieron en 2018 un 12,6%, facturando un total de 1.530 millones de euros, según datos de AEVI. Sigue siendo la primera opción de ocio audiovisual en nuestro país. ¡Y confiamos en que siga creciendo!

WORLD WAR Z, UN ÉXITO DE VENTAS

El frenético shooter cooperativo inspirado en la película Guerra Mundial Z se ha convertido en uno de los lanzamientos más exitosos del mes pasado. No había pasado ni una semana de su lanzamiento y ya había vendido más de 1 millón de copias.

BAJAN

DAYS GONE NOS GUSTA, PERO NO MUCHO

A estas alturas, todos sabréis que *Days Gone* ha despertado opiniones contrapuestas. Para unos en un juegazo. Para otros no está a la altura de otros exclusivos de Sony. Nosotros nos quedamos en una posición intermedia entre estas dos posturas, aunque lo cierto es que esperábamos más de él...

LAS FILTRACIONES PREVIAS AL E3

El E3 tendrá lugar del 11 al 13 de junio, y en estas fechas raro es el día que un juego no se "filtra", devaluando así las conferencias oficiales del evento angelino al que, recordemos, Sony no asistirá este año.

HORAS EXTRAS EN EL ESTUDIO DE FORTNITE

Cuando disfrutéis de la temporada 9 de *Fortnite*, recordad que para que todo lo que ocurre en el juego de Epic sea posible, al parecer hay empleados que trabajan entre 70 y 100 horas semanales. Una práctica, por desgracia, muy extendida en esta industria.



Jon Bernthal regresa a la saga después de su aparición en *Wildlands*.

Los renegados a los que nos enfrentaremos estarán armados hasta los dientes.

Como en la anterior entrega, el carácter cooperativo del juego es su mayor distintivo.

Estos fantasmas sí dan miedo

GHOST RECON: BREAKPOINT | UBISOFT | PS4 | 4 DE OCTUBRE

Ubisoft ha anunciado *Ghost Recon: Breakpoint*, la nueva entrega de la franquicia *Tom Clancy's* y secuela directa del divertidísimo *Wildlands*. En esta ocasión, este shooter táctico nos lleva a la isla de Aurora. Una inmensa extensión de terreno ubicada en mitad del Océano Pacífico con variedad de detallados biomas, donde Cole D. Walker (Jon Bernthal) se ha rebelado contra sus comandantes del comando Ghost Recon y ha organizado su propio grupo paramilitar. De nuevo, el juego está centrado en la acción cooperativa y nos da la posibilidad de disfrutar de la totalidad de la campaña junto a tres amigos si así lo deseamos. Desde Ubisoft afirman que estamos ante "el mejor y más grande juego de la saga", afirmación que no parece superflua al contar con más de mil profesionales detrás del proyecto.



Metal Gear Rising: Revengeance es un juego a reinvindicar, que se mantiene bastante fresco hoy en día.



La última entrega de la saga *Arkham Knight* refina la fórmula y presenta como novedad la posibilidad de desplazarnos con el Batmóvil.

PLAYSTATION NOW | PS4 | SONY | YA DISPONIBLE

Un enorme catálogo que no para de crecer

Después de un mes entre nosotros, y alcanzar la cifra de 700.000 usuarios subscritos, el servicio de juegos por streaming de Sony PlayStation Now suma nuevos e interesantes títulos a su ya inmensa oferta. Entre estas nuevas incorporaciones destaca el imprescindible *Batman: Arkham Knight*, el mejor videojuego del Caballero Oscuro. Además, si lo tuyo es desmembrar enemigos katana en mano, no puedes dejar escapar *Metal Gear Rising: Revengeance. Y si* quieres disfrutar de las artes marciales con toda la familia la alternativa es *Lego NinjaGo: El Videojuego*. Para rematar la variedad de esta nueva tanda de títulos, Playstation Now añade a su oferta de contenidos *Atari Flashback Classics Vol. 2, Wild Guns Reloaded, Brawlout, Clockwork Tales: Of Glass and Ink, Titan Attacks, Dangerous Golf y 8-Bit Armies.*

PREDATOR: HUNTING GROUNDS | PS4 | ILLFONIC | 2020

Cuando el ser humano pasa de ser cazador a ser la presa

Los creadores del exitoso *Friday the 13th* están desarrollando, en exclusiva para la consola de sobremesa de Sony, *Predator: Hunting Grounds*. Un título multijugador asimétrico que promete plasmar la tensión y violencia con la que la mítica saga cinematográfica ochentera encandiló a millones de fans. No se ha concretado fecha de lanzamiento, pero lo podremos disfrutar a lo largo de 2020.



El bando humano contará con armamento de última generación para hacer frente al depredador más implacable.



A finales de los ochenta nació el matavampiros más mítico de la historia.

CASTLEVANIA ANNIVERSARY COLLECTION | KONAMI | PS4 | YA DISPONIBLE

De castillo en castillo

Con motivo del 50 aniversario de Konami, la empresa nipona está publicando recopilatorios de sus títulos más emblemáticos. Después del imprescindible *Arcade Classics*, ha llegado el turno a *Castlevania Anniversary Collection*. Esta edición se convierte en una cita ineludible tanto para los veteranos amantes de la saga como para los que quieren descubrirla por vez primera ya que incluye: *Castlevania, Castlevania II: Simon's Quest, Castlevania III: Dracula's Curse, Super Castlevania IV, Castlevania Bloodlines, Castlevania: The Adventure, Castlevania II: Belmont's Revenge* y *Kid Dracula*. Sin duda, una selección muy representativa y de una calidad inconmensurable, pero en la que se echa en falta especialmente a *Castlevania: Symphony of the Night*, posiblemente el mejor título de la saga. De todas formas, esta ausencia era previsible ya que esta entrega se relanzó recientemente junto a *Castlevania: Rondo of Blood* en el pack *Castlevania Requiem*. Poder disfrutar del origen de una de las franquicias más influyentes de la historia de los videojuegos, a través de ocho de sus primeras apariciones, por 19,99 € resulta un negocio realmente redondo.



Para asistir al nacimiento de *Castlevania* debemos transportarnos a la gloriosa época de los 8 bits.



Super Castlevania IV es una de las ocho entregas de la saga incluidas en este recopilatorio imprescindible.

EN POCAS PALABRAS

GOLF PARA TODOS

EL "SWING" MÁS INMERSIVO

Everybody's Golf VR estará disponible desde el próximo **27 de mayo**. Esta reinvención del exitoso título **lanzado en 2017 en PS4**, supone su adaptación al dispositivo de realidad virtual, aumentando sus posibilidades y **mejorando ostensiblemente la experiencia** jugable.

ALGUNOS LO MERECEN

RESUCITANDO POR SEGUNDA VEZ

El **esperadísimo remake de *Medievil*** ya tiene fecha de lanzamiento. **Sir Daniel Fortesque** volverá a la palestra y candelero el **25 de octubre de 2019**. Ya queda menos para poder combatir al **malvado Lord Zarok en 4K**, pero con la misma esencia y sinsentido que antaño.



NETFLIX HABLA... UN POCO

EL BRUJO POLACO ASOMA LA PATITA

Se han confirmado interesantes detalles sobre la **adaptación televisiva de la saga *The Witcher***. La primera temporada estará compuesta de **ocho episodios**. De la trama se conoce muy poco, pero al parecer estará más inspirada en las **novelas de Sapkowski** que en los videojuegos. Se **espera que su estreno llegue a finales de este año o comienzos del que viene**.

ESTRATEGIA NIPONA

ALEGRÍA POR PARTIDA DOBLE

Si bien hace unas semanas se dio a conocer que *Legends of Heroes: Trails of Cold Steel II* se **lanzará el próximo 4 de junio**, XSEED Games ha anunciado que antes de que **acabe el año podremos disfrutar de la tercera entrega de la franquicia en PS4**. No hay mejor manera de conmemorar su 15º aniversario.



EL HÁBITO HACE AL MONJE

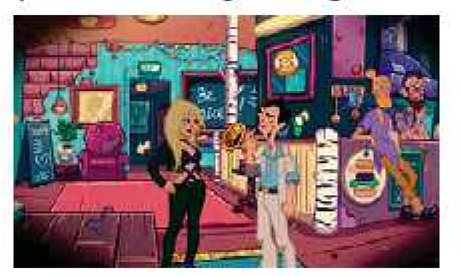
UN INSTITUTO UN TANTO PECULIAR

Que un estudio tan reputado como **Arc System Works** adapte a videojuego el anime ***Kill la Kill*** es la mejor noticia para los fans. Si además llega **traducido al castellano y sin ningún tipo de censura**, el asunto suena aún mejor. Prepara tus pulgares, *Kill la Kill - IF* se lanzará el próximo **26 de julio en PlayStation 4**.

LA EXPERIENCIA SUMA

A LARRY LE QUEDAN UN PAR DE TRUCOS

La hilarante saga ***Leisure Suit Larry*** regresa con ***Wet Dreams Don't Dry*** el **13 de junio**. Una aventura gráfica en la que el protagonista tendrá que adaptarse a los nuevos tiempos y al uso de **apps y redes sociales** para "llevarse el gato al agua".



DE KICKSTARTER AL CIELO

LOS RITUALES NO DEBEN OLVIDARSE

De la mano del célebre **Koji Igarashi, *Bloodstained: Ritual of the Night*** promete ser fiel al legado de ***Castlevania: Symphony of the Night***. Tened la ristra de ajos a mano porque el **18 de junio aterriza en PS4**.

HACIÉNDOSE ESPERAR

LAS DESVENTURAS DE UN HERRERO

La ***Royale Edition*** de ***Kingdom Come: Deliverance*** **se retrasa hasta el 11 de junio** porque la desarrolladora quiere afinar ciertos detalles de cara al lanzamiento. Esta edición **incluye todas las expansiones de este RPG de corte medieval**.



PLAYSTATION TALENTS IMPULSA LA MEJOR CANTERA DEL VIDEOJUEGO ESPAÑOL

Nueva hornada de talento



Todo lo bueno que una mente brillante pueda imaginar, merece hacerse realidad. Estos 21 juegos son la prueba de este principio, una preciosa y diversa lista de sueños cumplidos.

EN NÚMEROS

Durante los últimos diez años, PlayStation España ha fomentado el desarrollo independiente de videojuegos, apoyando a los estudios más pequeños, pero también con más talento de nuestro país. Desde sus inicios había un compromiso de cara a profesionalizar y articular la industria en España, y eso sólo se puede conseguir trabajando los cimientos. Después de más de un centenar de títulos apoyados, y un valor en ventas y visibilidad solo posible con una gran compañía detrás como Sony, la ambición y dimensión de PlayStation Talents parece haber mostrado solo la punta del iceberg. La calidad y variedad de los títulos recién presentados son la demostración evidente de cuánto merece la pena una iniciativa como ésta.

Más de **100 juegos** apoyados por PlayStation España



Más de **150.000 ventas** con valor de dos millones de Euros



Más de **1.500.000 de descargas** gracias a la visibilidad de PlayStation Plus



A TALE OF PAPER

PS4 | OPEN HOUSE GAMES | PLATAFORMAS

Cualquier aventura conlleva sus riesgos, pero si además eres un muñeco de papel todo lo que te rodea puede suponer una amenaza. Para superar estos desafíos, y no acabar "en la papelera", debemos usar el coco y cambiar de forma, lo que nos proporcionará diferentes habilidades.





THE MANY PIECES OF MR COO

PS4 | GAMMERA NEST | AVENTURA GRÁFICA

Este singular "point & click" prescinde de diálogos e inventario dando absoluto protagonismo a su surrealista estilo visual.

TREASURE RANGERS

PS4 | RELEVO | ACCIÓN

La inclusión como eje central es lo que propone esta emotiva aventura que cuenta en su elenco con un personaje autista.



ION DRIVER

PS4 | MOONWHALE STUDIO | ARCADE

Con una evidente influencia de *Wipeout* y su preciosista estética cell shading, este título promete las carreras más frenéticas.



SKAPP

PS4 | BOUND GAMES | ARCADE

Este innovador juego de skate nos permite controlar la tabla con nuestro smartphone, gracias a la tecnología PlayLink de Sony.



SUICIDE CORPS

PS4 | JOKOGA INTERACTIVE | ARCADE

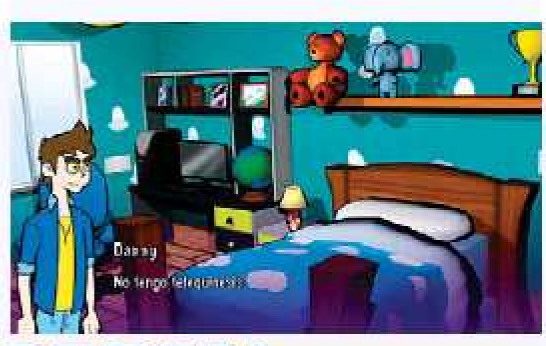
Unos esperpénticos ancianos kamikazes tendrán que poner en común sus habilidades en pleno desastre nuclear.



SYZYGY: EL PODER DEL ECLIPSE

PS4 | PENTAGONAL STUDIO | ACCIÓN

La alineación de tres astros desata un épico combate con un Dios. Solo nuestros dos protagonistas podrán salir victoriosos.



DELIRIUM

PS4 | BLACKGATE STUDIO | AVENTURA

Quedar atrapado en otra dimensión puede parecer peligroso, en esta disparatada aventura resulta de los más divertido.



LIVE OR DIE

PS4 | LOFT GAMES | BATTLE ROYALE

Estamos ante un título competitivo online que mezcla la prehistoria, la fantasía medieval y una oscura distopia futurista.



SUMMER IN MARA

PS4 | CHIBIG | AVENTURA

En esta entrañable aventura encarnamos a Koa, una niña que vive un verano eterno en un archipiélago repleto de islas. Mientras comerciamos y cultivamos alimentos para sobrevivir, conoceremos a los carismáticos personajes que pueblan este misterioso y preciosista mundo.





TWOGETHER: PROJECT INDIGOS

PS4 | FLAMING LLAMA GAMES | PUZZLE

Rafi y Sam, dos de los muchos niños con habilidades especiales que están cautivos en una empresa llamada Hexacells, intentan escapar de su cautiverio durante un fallo en el sistema de seguridad. Combinar los poderes de los protagonistas será la clave para conseguir la libertad.





THE CROWN OF WU

PS4 | TRAZOS/TRT/RED MOUNTAIN | AVENTURA

Recuperar una mítica corona, cuyo poder ha propagado el caos y el dolor, mientras toma consciencia de los errores que le llevaron al cautiverio, será el objetivo de Wu. Esta epopeya rezuma personalidad y nos deleita con un impactante y trabajado apartado gráfico.





WUKONG

PS4 | A TALE OF GAMES | ACCIÓN

Wukong es capaz de derrotar a sus adversarios gracias a su bastón mágico, pero lo más singular de este poderoso báculo es que puede transformarse en plataformas con las que el legendario Rey Mono es capaz de sortear todo tipo de obstáculos. Tan original como divertido.





WINDFOLK

PS4 | FRACTAL FALL | AVENTURA

En este frenético juego de acción libraremos divertidos enfrentamientos mientras surcamos los cielos.

INSOMNIS

PS4 | PATH GAMES | TERROR

Survival horror en primera persona en el que haremos frente a desafíos y puzles que pondrán a prueba nuestra cordura.



DAWN OF FEAR

PS4 | BROK3NSITE | TERROR

En esta visceral aventura encarnamos a un estudiante de bellas artes. Su mayor preocupación no serán los exámenes...



HOLFRAINE

PS4 | FLUXART STUDIOS | HERO SHOOTER

Título centrado en enfrentamientos online por equipos, en los que podremos elegir entre variedad de clases diferentes.



JADE'S ASCENSION

PS4 | PAPAS CON MOJO GAMES | ARCADE

Gracias a PlayLink y sus posibilidades, este juego propone una jugabilidad arcade accesible y divertida para toda la familia.



KEO

PS4 | REDCATPIG | CARRERAS

Este título de carreras alterna la versatilidad de la conducción todoterreno con una gran variedad de mortíferas armas.



ACES OF THE MULTIVERSE

PS4 | GAMMERA NEST/XPLORA | DEPORTES

Innovador arcade deportivo en el que el ejercicio que hagamos en nuestro día a día tendrá efecto directo en el juego.



LEARN STATION

PS4 | UTEC/VOXEL | PLATAFORMA

Interesante y prometedora iniciativa que propone mezclar educación y aprendizaje con mecánicas de videojuego.

Una generación sin Fantasías Finales



Borja Abadie
@BorjaAbadie

La octava generación de consolas está tocando a su fin. Según todos los rumores, parece que las nuevas máquinas llegarán a finales de 2020. La sensación que tengo, después de estos casi seis años de vida de PS4, es que la generación no ha sido de las mejores. Muchos la recordarán por el pago obligatorio por jugar online, por la ausencia de retrocompatibilidad con anteriores consolas de la familia PlayStation, por la proliferación de micropagos y cajas de botín, por la cascada de remasterizaciones, por la casi desaparición de los multijugadores locales, por la aparición de juegos que lanzan con poco contenido, por los juegos episódicos, los juegos como servicio... Vamos, una generación dominada por las decisiones de marketing y empeñada en sacar un rendimiento económico constante y duradero de cada uno de sus juegos.

LA ACTUAL GENERACIÓN TIENE UNA ESCASEZ PREOCUPANTE DE NUEVAS FRANQUICIAS. EN LA ERA PS3, SUCEDIÓ LO CONTRARIO.

Lo peor, sin embargo, es que ya no hay Fantasías Finales. La leyenda cuenta que Square estaba al borde de la bancarrota y que Sakaguchi se tomó el desarrollo del primer *Final Fantasy* como una apuesta a cara o cruz para determinar si seguiría o no creando videojuegos. Por eso, decidió crear un juego ambicioso, siguiendo la estela de *Dragon Quest* y añadiendo elementos de los juegos de rol de mesa que nunca antes se habían visto en un videojuego. ¿El resultado? Una franquicia con más de 30 años de historia. A nivel personal, lo que más me gusta de esta industria es su capacidad para innovar, la ambición de sus creadores y las aventuras con gran libertad jugable. Por eso, cuando me pongo a repasar la actual generación de consolas, no puedo evitar pensar que es de las más pobres que he visto. Y llevo en esto desde los tiempos del Spectrum. Los grandes éxitos de PS4 han sido: *God of War*, *Uncharted 4*, *Horizon Zero Dawn*, *Spider-Man*, *The Witcher III*, *RDR 2*, *Monster Hunter: World* o *Gran Turismo Sport*, entre otros muchos. Son juegazos, pero me llama mucho la atención que buena parte de ellos sean nuevas entregas de series ya existentes. Sí, está *Days Gone*, *Horizon* o *Nioh*, pero la mayoría son viejas franquicias con nuevos gráficos.

La generación de PS3, sin embargo, vio nacer franquicias como *Mass Effect*, *Dishonored*, *Assassin's Creed*, *Batman Arkham*, *Uncharted*, *The Last of Us*, *BioShock*, *Guitar Hero*, *Rock Band*, *Borderlands*, *Destiny*, *Demon's* y *Dark Souls*, *Dead Space*, *Red Dead Redemption*, las aventuras de Telltale, *Dragon Age*, *Skate*... Creedme, podría seguir un buen rato, pero me quedo sin espacio. La industria, que cada vez mueve más dinero y que requiere una mayor inversión, se está aplatanando. Sí, siempre nos quedará el universo "indie", con grandes juegos que sí arriesgan y que resultan ambiciosos, pero el mundillo AAA se está acomodando al ofrecer secuelas con gráficos increíbles, pero con poco margen para la innovación. Los jugadores tenemos buena parte de la culpa, que no dejamos pasar por alto errores técnicos que convertimos en memes cuando hace unos años éramos más permisivos con cuestiones gráficas si la jugabilidad merecía la pena. ¿*Mass Effect* o *Dark Souls* eran perfectos en lo técnico? Ni mucho menos, pero no nos importaba, porque antaño preferíamos las Fantasías Finales.





¿Otra generación? ¿Ya?



Bruno Sol
@YeOldeNemesis

Tenemos el E3 casi encima. Podemos sentir como su cálido aliento se aproxima a nuestros cogotes, con un nuevo desfile de tráilers, demos a puerta cerrada y, presumiblemente, los primeros indicios de la siguiente generación de consolas. Perdonadme por ejercer, un mes más, de abuelo cascarrabias, pero servidor no pierde el sueño ante la llegada de PlayStation 5. Sigo con una tele Full HD, solo he visto las 4K cuando he tenido que adentrarme en algún centro comercial, y sigo feliz como una perdiz con mi PlayStation 4. Ya nos están vendiendo las teles 8K (cuando en este país seguimos con cadenas que emiten en 1080i, y eso algunas, porque hay otras que se quedaron en la resolución del VHS), el Ray Tracing y la santa madre de Skynet. Es una imparable carrera tecnológica hacia adelante, en la que la lógica parece que se partió el cuello al tomar una curva, varios años atrás.

La industria de los televisores tiene que seguir vendiéndonos la burra, o aquí nadie cambiaría de televisor hasta que explotase en plena final de la Champions, y los fabricantes de consolas tienen que seguir alimentando a la bestia. Por supuesto, el auténtico negocio reside en vender los juegos, no las máquinas (una ley vigente desde los tiempos de la NES), pero nadie quiere quedarse atrás respecto a sus competidores y a nivel de usuario, parece que no eres nadie si no puedes apreciar las patas de gallo del protagonista del último Triple A, cuando en realidad acabamos llenando el disco duro con un montón de "indies" que podrían haberse manufacturado perfectamente en una PlayStation 3.

Como ya sucedió con la anterior generación, apenas se ha logrado rascar todo el potencial de PS4, cuando se vislumbra por el horizonte a su sucesora. Aunque de momento todo parece indicar que no llegará a las tiendas hasta 2020 (y eso si la anuncian finalmente este verano), ya están dejando caer que algunas de las producciones más esperadas podrían dar directamente el salto a PS5 o salir en ambos formatos. Y ahí entra en liza un problema muy gordo, el elefante en la habitación que pocas veces se menciona en público: una mayor potencia del hardware implica mayores costes a la hora de producir un videojuego. La apuesta por dar el pelotazo en la división AAA cada vez es más arriesgada, exige desarrollo más largos y caros, y a los tres "strikes" (o menos) te pueden poner de patitas en la calle. Que se lo digan a BioWare, que ha visto cómo su ambicioso *Anthem* ha dado el gatillazo en ventas, tras un desarrollo no exento de problemas. Veremos si EA no se los merienda, como ya hizo en el pasado con otro estudios no menos prestigiosos.

EL SALTO DE GENERACIÓN YA NO ES COMO EN TIEMPOS REMOTOS: AHORA SE REDUCE A TEXTURAS MÁS DEPURADAS Y UNA ILUMINACIÓN MÁS REALISTA.

El salto de generación ya no es como en tiempos remotos, en los que pasar de los 8 a los 16 bits, y luego a los 32 dejaba a los parroquianos con cara de pasmo. Ahora todo se reduce a texturas más depuradas, una iluminación más realista y en apreciar la roña del zombi que acabas de liquidar. ¿Justifica eso soltar más de 500 euros (que serán muchas más) por una consola nueva? Solo las exclusivas podrían hacerlo, y esa será la carta que volverán a jugar con nosotros. Casi me atrae más la promesa de una retrocompatibilidad con TODO el catálogo de las anteriores PlayStation. Al fin y al cabo, unos gráficos mega-espectaculares no sirven de nada si no están al servicio de una mecánica divertida y con alma. Y esto puede lograrse de sobra con el hardware actual. Pero por mucho que vayamos de dignos, al final volveremos a pasar por el aro. Así ha sido siempre y así seguirá pasando, al menos hasta que esto haga "PUMBA". Ojalá no suceda, porque ya estoy mayor para volver al mundo del trapecio. ○



REGRESO DE LOS GRANDES SHOOTERS

Tras muchos años de shooters en primera persona ambientados en guerras modernas y futuras de estilo realista, hay que festejar que los shooters clásicos de los 90 han vuelto para quedarse.

Corría el año 1992 cuando id Software se sacó de la manga el shooter en primera persona más emblemático e influyente que se había visto nunca: *Wolfenstein 3D*. No fue el primero del género, pero lo popularizó y trajo consigo decenas de imitadores. Durante los siguientes años, pudimos disfrutar de joyas absolutamente memorables, como *Doom*, *Duken Nukem 3D* o *Quake*, entre otros.

Los avances tecnológicos y el juego en red fueron evolucionando el género hacia unas aventuras mucho más elaboradas, con un peso narrativo más acusado, una puesta en escena realmente cinematográfica y una determinada apuesta por el realismo, tanto en la ambientación como en lo puramente jugable, con un especial énfasis en el comportamiento de la balística o la apariencia de nuestras armas. Así, sagas como *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Rainbow Six*, *Battlefield* o *Counter Strike* coparon el mercado. Por otro lado teníamos shooters en primera persona que se acecaban más a la aventura y que bebían del mítico *System Shock*, como *Half-Life*, *BioShock* o *Deus Ex*, que no sólo proponían disparos en primera persona, sino que lo combinaban con puzles, exploración y una estructura de niveles tirando al "metroidvania". Sin embargo, parece que la vertiente más pura del género, esa que nos lanzaba como posesis a matar demonios sin preguntarnos mucho qué narices estaba pasando o porqué hacíamos lo que hacíamos, se estaba perdiendo. Todo tenía que estar envuelto de una grandilocuencia que, quizás sin quererlo, denostaba aquellas propuestas más directas. Algunos juegos intentaron, sin mucho éxito que digamos, devolverle la gloria a este estilo, como *Serious Sam* o *Duke Nukem Forever*. En 2014, sin embargo, Machine Games sentó las bases del retorno de este estilo con *Wolfenstein: The New Order*. id Software agarró el testigo y supo dar con la tecla gracias a *DOOM*, que no sólo nos devolvería a aquellos shooters frenéticos, viscerales y rebosantes de gore, sino que lo hizo con un control y un aparatado gráfico impecables. Su éxito ha propiciado que vivamos una segunda juventud de este tipo de juegos de acción en primera persona. Por eso, en los próximos meses, podremos disfrutar de una prometedora ristra de títulos que a buen seguro cumplen con nuestras expectativas. Tenemos tanto hype que estamos deseando que vuelvan otros clásicos olvidados del género. ¡Larga vida al shooter!

Gracias a *Wolfenstein* y *DOOM* estamos viviendo una segunda juventud de shooters en primera persona con sabor clásico.







Wolfenstein® Youngblood™

MACHINE GAMES/ARKANE STUDIOS | **26 DE JULIO**

Diecinueve años después de los eventos ocurridos en *The New Colossus*, esta nueva entrega de la saga nos invitará a viajar hasta una París ocupada por los nazis en los albores de los años 80. La mayor novedad, sin embargo, no será la ambientación, sino que el mítico B.J. Blazkowicz cederá el protagonismo a sus dos hijas gemelas, Jessica y Sophia. Así, podremos jugar toda la aventura junto a un amigo en un modo cooperativo que promete convertirse en una auténtica pasada. Nuestra misión será dar con el paradero de nuestro padre y, de paso, aniquilar cientos de nazis por el camino. Pero las novedades no acabarán aquí, ni mucho menos. *Youngblood* tendrá un desarrollo mucho más abierto que las anteriores entregas. Podremos completar las misiones en el orden que prefiramos, explorar a nuestro aire, subir de nivel para desbloquear nuevas habilidades, accesorios y elementos estéticos y hasta personalizar nuestra base en las catacumbas de París. Los niveles gozarán del excelente diseño al que nos ha acostumbrado Arkane Studios, creadores de genialidades como *Dishonored* o *Prey* y, aunque el juego será más largo que los anteriores, costará 29,99€.

La edición Deluxe incluirá un pase para invitar a un amigo a que juegue con nosotros de forma totalmente gratuita. ¡Bravo!

Wolfenstein Cyberpilot

BETHESDA APOSTARÁ POR PS VR con este spin-off que saldrá a la venta el mismo día que *Youngblood* y que nos invitará a pilotar las máquinas de guerra nazis, como el Panzerhund, para arrasar con las tropas alemanas que dominan París.















BORDERLANDS 3

GEARBOX SOFTWARE | 13 DE SEPTIEMBRE

La espera ha sido más larga de lo que nos hubiera gustado, pero la tercera entrega de la saga de Gearbox llegará este mismo verano. La base será la misma de siempre: disparos en primera persona con gran componente rolero, juego cooperativo para 4 jugadores, mucho sentido del humor y, sobre todo, un "looteo" procedural de hasta mil millones de armas distintas. Las novedades incluirán nuevos movimientos, como deslizarnos tras agacharnos en mitad de una carrera, escalar, armas con disparos secundarios que cambiarán completamente su comportamiento, coberturas que se irán destruyendo al recibir disparos, empujar barriles explosivos para reventarlos contra los enemigos, la posibilidad de resucitar a PNJ y que ellos nos resuciten o el nuevo daño elemental de radiación. Además, visitaremos varios planetas distintos, no sólo Pandora, en busca de nuevas Cámaras a bordo de Sanctuary III, nuestra gigantesca nave espacial que también hará las veces de base en la que cambiar nuestro aspecto, visitar tiendas, el bar de Moxxxi, una enfermería, etc.... También nos encontraremos con personajes clásicos como Lilith o Zero y el "loot", si queremos, será igual para cada jugador, por lo que no habrá que rapiñar.

En lugar de seguir la moda de otros juegos que copiaron la fórmula *Borderlands*, esta entrega mantendrá su esencia jugable intacta.

El padre de los "looter shooters"

CUANDO NI SIQUIERA EXISTÍA UNA PALABRA que definiera este subgénero, *Borderlands* se sacó de la manga un estilo de juego que tuvo tanto éxito que se ha copiado hasta la saciedad.



Anthem

Uno de los grandes fiascos del año, al menos en lo que respecta a críticas, tenía ideas interesantes, pero muchos errores de bulto.



Borderlands

La espiral del looteo, típica de la saga *Diablo*, alcanzó nuevas cotas jugables con este sensacional shooter cargado de armas y humor.



Destiny 2

La apuesta de Bungie en esto de los shooters cooperativos cegados por el looteo tiene puntos débiles, pero la jugabilidad es impecable.



The Division 2

La segunda entrega de esta saga ha aprendido de casi todos los errores del original y es, a día de hoy, una propuesta redonda.



RAGE 2

ID SOFTWARE/AVALANCHE STUDIOS | YA DISPONIBLE

El hijo secreto de *Doom, Mad Max* y *Just Cause* promete ofrecernos una jugabilidad tan loca como el triángulo de amor bizarro que tiene por padres. Así, nos encontraremos con unos tiroteos frenéticos, viscerales y con sabor a vieja escuela. Nuestro héroe, el último ranger, contará con un arsenal imponente y muy variado. Además de las típicas pistolas, ametralladoras, etc. también podremos utilizar juguetitos más especiales, como una lanzadora de gravedad que nos permite proyectar a los enemigos sobre el punto del escenario que hayamos escogido previamente. La palma, sin embargo, se la llevarán las habilidades sobrenaturales, como una especie de empujón de la fuerza en plan jedi o la posibilidad de crear un escudo, entre otras. El mundo post-apocalíptico, como ya es tradición, estará plagado de diversas facciones que compartirán un único rasgo: el uso de la violencia más salvaje para conseguir sus objetivo. La mano de Avalanche Studios se notará en la propuesta de mundo abierto, que nos invitará a explorar distintos biomas en busca de nuevas habilidades. Los combates con vehículos prometen poner la guinda de un pastel jugable realmente prometedor. La historia, además, parece que tendrá un peso mucho más importante que en la primera entrega, con montones se secuencias cinemáticas y de personajes secundarios.

El cóctel de armamento, varias habilidades sobrenaturales y vehículos en un mundo postapocalíptico parece realmente prometedor.







DOOM ETERNAL

ID SOFTWARE | **2019**

Bethesda celebrará el 25 aniversario de la saga *DOOM* por todo lo alto con esta nueva entrega que promete dejar un legado eterno. La trama seguirá una simple, pero atractiva premisa: los demonios han comenzado su invasión de la Tierra y, claro, tendremos que pararles los pies. O los tentáculos, o lo que sea que tengan esos horribles bichos. Las invasiones serán una de las grandes novedades de esta entrega. Así, siguiendo el estilo de propuestas como *Dark Souls*, otros jugadores podrán entrar en nuestra partida, mezclando de forma dinámica las batallas contra demonios controlados por la IA y lo que sería un multijugador competitivo clásico. Habrá que ver, eso sí, qué recompensas recibe cada jugador por invadir o repeler la invasión satisfactoriamente. Otra novedad será la opción de resucitar si según hayamos muerto para obtener una segunda oportunidad, como en *Sekiro*. La movilidad de nuestro Slayer será bestial, con los nuevos esquives laterales a la cabeza, que incluso podremos utilizar en el aire, aunque también podremos escalar y hasta balancearnos en barandillas. Desde luego, esta entrega tiene todas las papeletas para convetirse en el *Doom* más brutal y frenético de la historia de la saga. Y eso, amigos, es mucho decir.

***DOOM Eternal* seguirá las bases jugables del reinicio de 2016 añadiendo nuevas armas, habilidades y hasta invasiones.**

Arsenal del infierno

SER UN GUERRERO ANCESTRAL en la lucha contra las fuerzas del averno puede hacerte creer que lo vas a tener todo muy fácil para salir victorioso en esta batalla, pero nada más lejos. El armamento será clave.

Super shotgun

Esta escopeta de dos cañones no sólo es perfecta para reventar demonios, sino que ahora viene equipada con un garfio para arrastrar a los enemigos hasta nosotros.



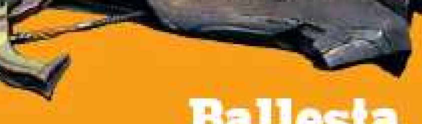
Rocket Launcher

Poco se puede decir de este lanzacohetes que no podamos adivinar simplemente viendo su aspecto. Básicamente, será uno de nuestros amigos más inseparables.



Plasma Gun

Este clásico de la saga se ha rediseñado completamente respecto a la pasada entrega. Lo mejor, que parece que recuperará la contundencia que tenía en los años noventa.

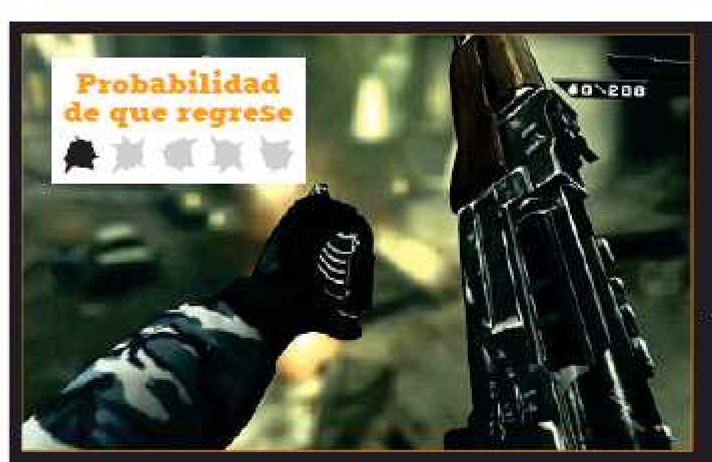


Ballesta

Una de las grandes novedades de nuestro arsenal será esta ballesta que lanzará un disparo cargado que promete convertirse en una de las armas más brutales del juego.

Otros shooters que deberían volver

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO es una máquina de engullir sagas maravillosas. Muchos grandes nombres se han quedado por el camino, pero eso no nos quita la ilusión de que algunas de ellas regresen. ¿Veremos nuevas entregas algún día?



Black

Su imponente aspecto gráfico, sus escenarios destructibles o su marcado carácter cinematográfico dejaron un inmejorable sabor de boca en los últimos días de nuestra querida PS2. Criterion, que desarrolló el juego original, ahora anda enfrascada en labores de apoyo para juegos como *Star Wars Battlefront II* o *Battlefield V*, generalmente ayudando en labores relacionadas con la conducción de distintos vehículos, por lo que parece poco probable que veamos una secuela.

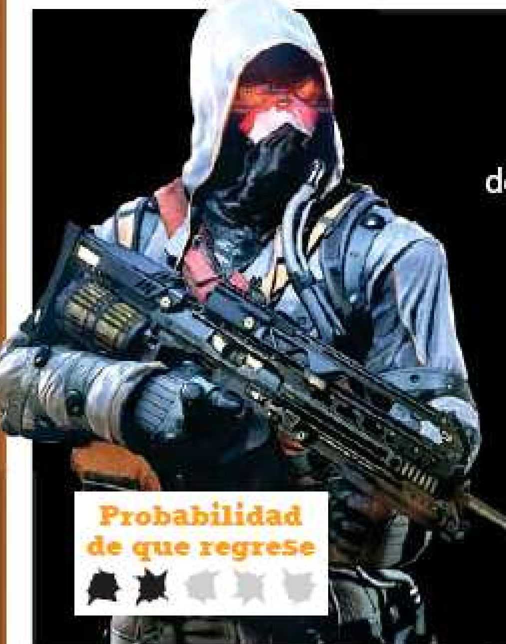
Probabilidad de que regrese



BioShock

Una de las sagas más memorables de la era PS3 fue este shooter con altos componentes de aventura que bebía de las fuentes jugables de *System Shock*. El director de dos de sus entregas, Ken Levine, acabó tan quemado que cerró el estudio desarrollador. La saga sigue en manos de Take Two y 2K Marin, los artífices de la segunda entrega, así que parece claro que veremos una nueva entrega.

Probabilidad de que regrese



Killzone

La saga de Guerrilla Games siempre ha demostrado el potencial gráfico de las consolas PlayStation. La batalla entre la ISA y los Helghast, desde luego, merece una nueva entrega. El problema que vemos es que la nueva creación del estudio, *Horizon Zero Dawn*, ha tenido tantísimo éxito que lo lógico es que el estudio centre sus esfuerzos en desarrollar nuevas aventuras de Aloy. Eso sí, sería una IP perfecta para crear un nuevo "looter shooter".

Probabilidad de que regrese



TimeSplitters

Las batallas temporales de Free Radical Design protagonizaron una de las sagas más valoradas del género en la historia de PS2. Tras decenas de rumores, entregas canceladas, licencias vendidas y revendidas, THQ Nordic se hizo con los derechos de la franquicia, así que estamos seguros de que veremos una nueva entrega que podría, o no, ser la anunciada *Rewind*.

Probabilidad de que regrese



Crysis

La saga de Crytek siempre ha estado ligada al motor gráfico de la compañía y ha servido para demostrar su poderío. Aunque no es la saga con más personalidad de la industria, sí que nos ha regalado momentos geniales. La tercera entrega, sin embargo, no fue tan exitosa como sus creadores esperaban y la compañía ha pasado por unos años bastante difíciles en lo financiero. Puede que la saga vuelva en un futuro, pero no parece que lo haga pronto.

Probabilidad de que regrese



The Chronicles of Riddick

La primera entrega fue un éxito de público y críticas que la secuela no supo alcanzar, aunque fue de lo más rentable. Sin embargo, los problemas financieros de Starbrezze Studios nos hacen presagiar lo peor. Ahora andan centrados en publicar juegos de RV y no parece que vayan a recuperar esta franquicia.

Probabilidad de que regrese



Resistance

La saga de Insomniac Games es uno de los shooters más recordados de la pasada generación. Sin embargo, como le sucede a sus colegas de Guerrilla, el éxito de Spider-Man puede alejar durante un tiempo al estudio de retomar la batalla contra los aliens. Una segunda entrega de las aventuras del Hombre Araña parecen lo más lógico, aunque no es una quimera que algún día vuelva la resistencia.

Probabilidad de que regrese



Turok

Tras impresionar a medio mundo con sus primeras entregas para Nintendo 64, la saga dio el salto a PlayStation con *Turok Evolution* y el reinicio de la saga en 2008. Ninguno de los dos juegos le hacía sombra a las versiones originales, pero nos resistimos a creer que no se pueda hacer un juegazo con semejante material. El cierre de Acclaim y Propaganda Games nos hace temer lo peor.

Probabilidad de que regrese

CUANDO EL REALISMO SUPERA A LA DIVERSIÓN

Todos queremos gráficos más realistas, personajes que parezcan estar vivos o argumentos de película. Sin embargo, a nivel puramente jugable, la línea entre realismo y aburrimiento es más fina de lo que parece. ¿Cuál es el límite del realismo?

La búsqueda del realismo siempre ha sido, en mayor o menor medida, una de las grandes metas de los videojuegos. Los avances tecnológicos están permitiendo, cada vez a mayor velocidad, que nos acerquemos a ello. Basta con echar un vistazo a los primeros detalles que Sony está dejando caer sobre las especificaciones técnicas de PS5 para comprobar que la tendencia seguirá siendo la misma en un futuro próximo: más polígonos, más objetos en pantalla, más detalles en personajes y escenarios y, en definitiva, un mayor realismo gráfico. No es algo nuevo, desde luego, porque ya en los orígenes de PlayStation descubríamos que algunos propuestas, como *Gran Turismo*, pretendían ofrecer una experiencia virtual lo más parecida posible a la real. No en vano, su subtítulo rezaba: *The Real Driving Simulator*.

La tendencia realista afecta también a lo jugable. Uno de los ejemplos más recientes es *Red Dead Redemption 2*, que ha demostrado una obsesión, casi enfermiza, por permitirnos disfrutar de una vida virtual muy similar a la de un cowboy de principios del siglo XX. El detalle con el que se ha realizado este mundo es impresionante: escenarios repletos de elementos; la posibilidad de abrir cajones a lo Ryo Hazuki; los efectos de nuestras pisadas sobre la nieve; el crecimiento del vello facial de nuestro protagonista o, cómo no, la contracción y dilatación de los testículos de los caballos. Son cuestiones que casi nunca entrarán en conflicto con la jugabilidad, la accesibilidad o el entretenimiento. Hablamos del realismo gráfico, de ambientación, tecnológico... que también vemos en títulos como *God of War*, *Horizon Zero Dawn* o *Uncharted 4*, entre otros. En el otro lado de la balanza encontramos el realismo jugable. Siguiendo con *RDR2*, mecánicas como que las armas se guarden en las alforjas de nuestro caballo, las animaciones »

LOS GÉNEROS MÁS REALISTAS

Casi cualquier género de videojuego aspira, en ciertos aspectos, a ofrecer dosis de realismo a los jugadores, Sin embargo, hay géneros que se llevan la palma. Aquí están.



SUPERVIVENCIA

Explorar un escenario aniquilando enemigos está tirado, pero en un juego de supervivencia debemos controlar aspectos tan realistas y mundanos como el hambre, el frío, la sed, la fatiga, las enfermedades...



SHOOTER

El abanico de estilos dentro del género es casi infinito, pero hay un gran espacio que lo ocupan los disparos más auténticos, con armas y equipamiento propio de las fuerzas especiales y balísticas muy realistas.



AVENTURA GRÁFICA

Las historias "corrientes" suelen ofrecer mundos repletos de detalles y, sobre todo, intentan poner en nuestra mano decenas y decenas de ramificaciones argumentales para brindarnos una historia muy realista.



SIMULACIÓN

La madre de todos los géneros realistas es, sin duda, la simulación, que pretende crear una recreación virtual lo más similar posible a su versión auténtica de actividades como la conducción, ser un granjero...

1 GRAN TURISMO se lanzó en 1998 para PSone. Su subtítulo, *The Real Driving Simulator*, hacía verdadero honor a us exquisito control y un sistema de físicas nunca visto hasta entonces. No en vano, es el juego más vendido de la historia de la consola.

2 LA OBSESIÓN POR EL REALISMO ha alcanzado cotas verdaderamente ridículas. En *RDR 2* los testículos de los caballos se contraían o expandían en función de la climatología.

3 EL REALISMO GRÁFICO no suele entorpecer la jugabilidad. Simplemente lo hace todo más bonito.

4 LOS MUNDOS FANTÁSTICOS no están reñidos con el realismo gráfico, que nos ofrece mundos detallados y creíble pese a su ambiente de fantasía.

HABLAR DEL TIEMPO

HACER ZAPPING EN SILENCIO

IR AL SÚPER

PLANCHAR LA COLADA

ABAJO EL TRABAJO

Salir del trabajo, poner un videojuego y que nos obliguen a trabajar en versión virtual debería estar prohibido. O no.



SHENMUE

Para costear el coleccionismo de figuritas de Sega, entre otras cosas, Ryo debía trabajar conduciendo carretillas elevadoras.



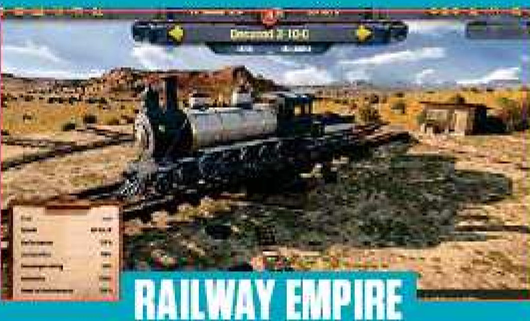
GTA V

La misión más tediosa nos obligaba a utilizar varios tipos de grúa para transportar contenedores. Un día más para un ladrón.



JOB SIMULATOR

Esta propuesta de PS VR nos invita a currar de mecánico, dependiente... Lo mejor es que podemos hacer mal el trabajo.



RAILWAY EMPIRE

Construir una red de ferrocarriles parece fácil, pero nada más lejos. El juego abarca desde 1830 a 1930, con todo tipo de trenes.



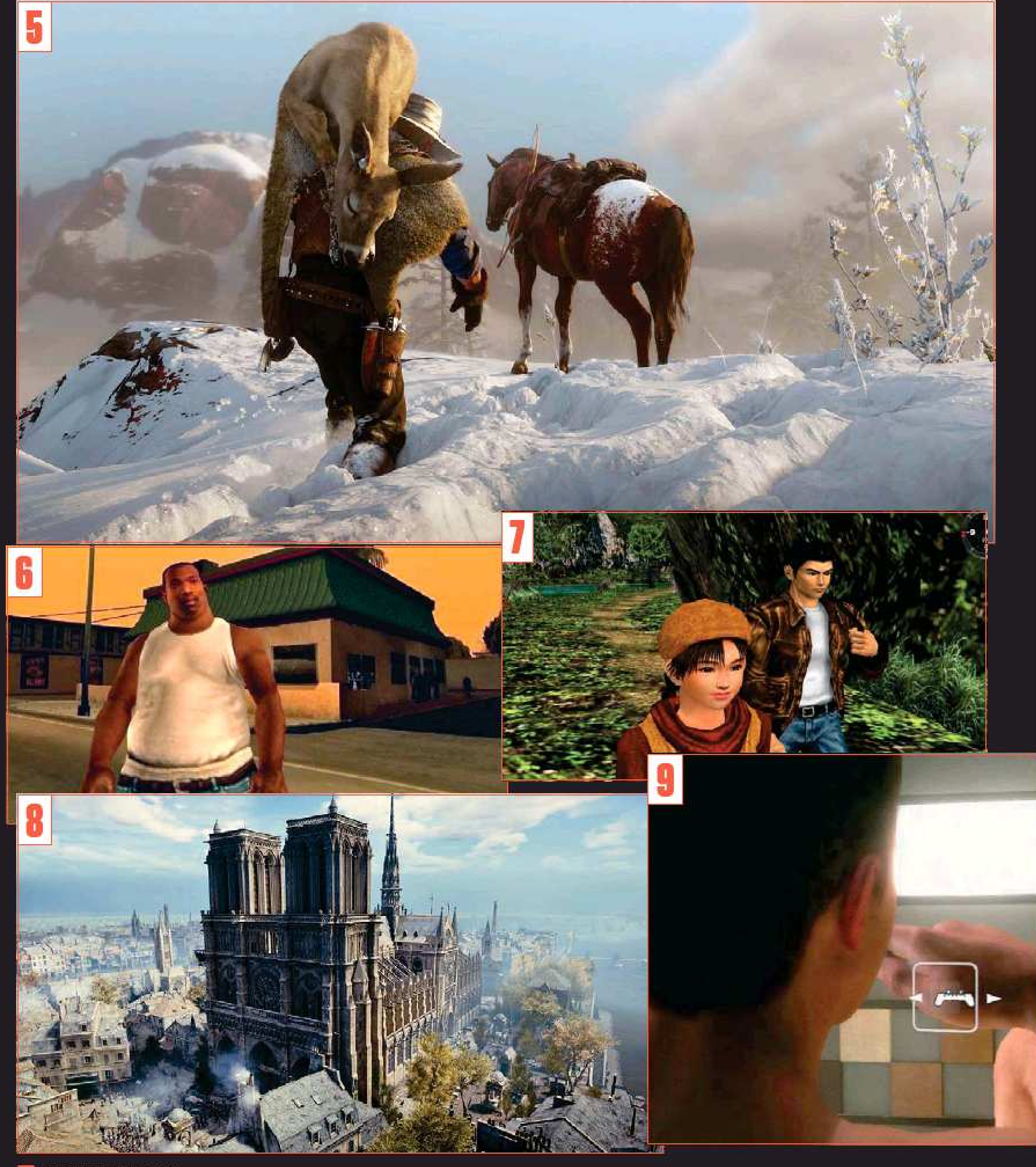
FARMING SIMULATOR Y CIA

Hacer de granjero ha tenido tanto éxito que, además de *Stardew Valley*, hay simuladores de bombero, piloto de camiones, etc...



KERBAL SPACE PROGRAM

Gestionar la NASA alienígena "sólo" requiere que utilicemos físicas ultrarealistas para construir y pilotar cohetes espaciales.



5 **LA CAZA EN *RDR2*** es espectacular las primeras veces que nos enfrentamos a ella. Pasada la emoción inicial, queda el tedio. Finalmente, la mayoría terminamos abandonándola.

6 ***GTA SAN ANDREAS*** nos obligaba a cuidar la línea de CJ, que podía ponerse realmente rollizo si no hacía ejercicio y se inflaba a comer hamburguesas y pollo frito.

7 ***SHENMUE*** siempre ha sido un juego especial y de ritmo lento. La vida virtual de Ryo Hazuki fue muy innovadora, pero tenía momentos para hablar muy seriamente con Yu Suzuki del tema, como el paseo de más de dos horas por la campiña china.

» de despelleje de los animales, etc. pueden hacer que la partida se vuelva tediosa. La caza es, quizás, el ejemplo más paradigmático. Hay que seguir el rastro de los animales y dispararles en una zona concreta para no estropear la piel. Luego, nos toca despellejar al animal, cargar con la piel y la carne hasta nuestro caballo y, para cerrar el ciclo, llevar estos tesoros hasta nuestro campamento o un carnicero para donarlos o venderlos. Son mecánicas que pueden funcionar muy bien la primera vez que las realizamos. Incluso la segunda, pero más allá, esta práctica se vuelve demasiado larga y tediosa.

Shenmue contaba con actividades muy innovadoras y realistas para su época, pero que resultan algo tediosas bajo una óptica actual.

El equilibrio entre realismo y diversión siempre debe ser lo primordial a la hora de diseñar un videojuego. En *Grand Theft Auto San Andreas*, por ejemplo, nuestro héroe podía comer demasiado y engordar o hacer ejercicio para adelgazar. La gracia, más allá de ver a CJ hecho un tonel, era que afectaba a nuestra resistencia al correr y, sobre todo, que podíamos pasar de gordo a flaco de forma sencilla, rápida y hasta divertida, porque se podía hacer mediante minijuegos. En *Shenmue*, sin embargo, nos encontramos con muchas actividades que, aunque fueron toda una innovación en su época, resultan demasiado repetitivas y tediosas bajo una óptica actual. La palma se la llevaba, sin duda, el paseo de dos horas reales por los bosques chinos al conocer a Shenhua en la segunda entrega. Otra forma de ofrecer realismo es la que practica Ubisoft con la saga *Assassin's Creed*, mostrando una recreación histórica de













las ciudades que es sencillamente apabullante y que nunca choca con la jugabilidad. Las actividades más cotidianas son otra realidad muy complicada de trasladar al mundo del videojuego. Realizar tareas como lavarnos los dientes o fregar los platos en *Heavy Rain* pueden servir como trasfondo argumental para hacer hincapié sobre cómo cambia radicalmente la vida en cuestión de días. No obstante, no dejan de ser labores de las que todos queremos escapar. ¿No jugamos precisamente para escapar de la realidad, de la rutina del día a día?. A nadie se le ocurriría que las heridas sufridas en un videojuego tuvieran que curarse como la realidad, ¿verdad? Sería el antijuego. *Kingdom Come Deliverance* tiene una buena cantidad de mecánicas realistas que pueden ser muy divertidas, o no. La resaca que pillamos al beber puede tener su gracia y los combates definitivamente son geniales, pero crear una poción es un sistema que sólo tiene gracia la primera vez.

Apostar por el realismo tiene un inconveniente muy grande: la necesidad de mantener una coherencia constante, algo que prácticamente ningún juego consigue hacer. Por ejemplo, en juegos como *The Last of Us* o *Days Gone*, debemos saquear objetos de todo tipo que luego usar para crear nuevo equipo con el que aniquilar a los zombis. Los escenarios son tan realistas que al entrar en una habitación podemos identificar estos recursos de un simple vistazo. El problema es que muchas veces vemos objetos simila-

Jugamos para escapar de la realidad y la rutina del día a día, por lo que realizar tareas cotidianas puede llevarnos al aburrimiento.

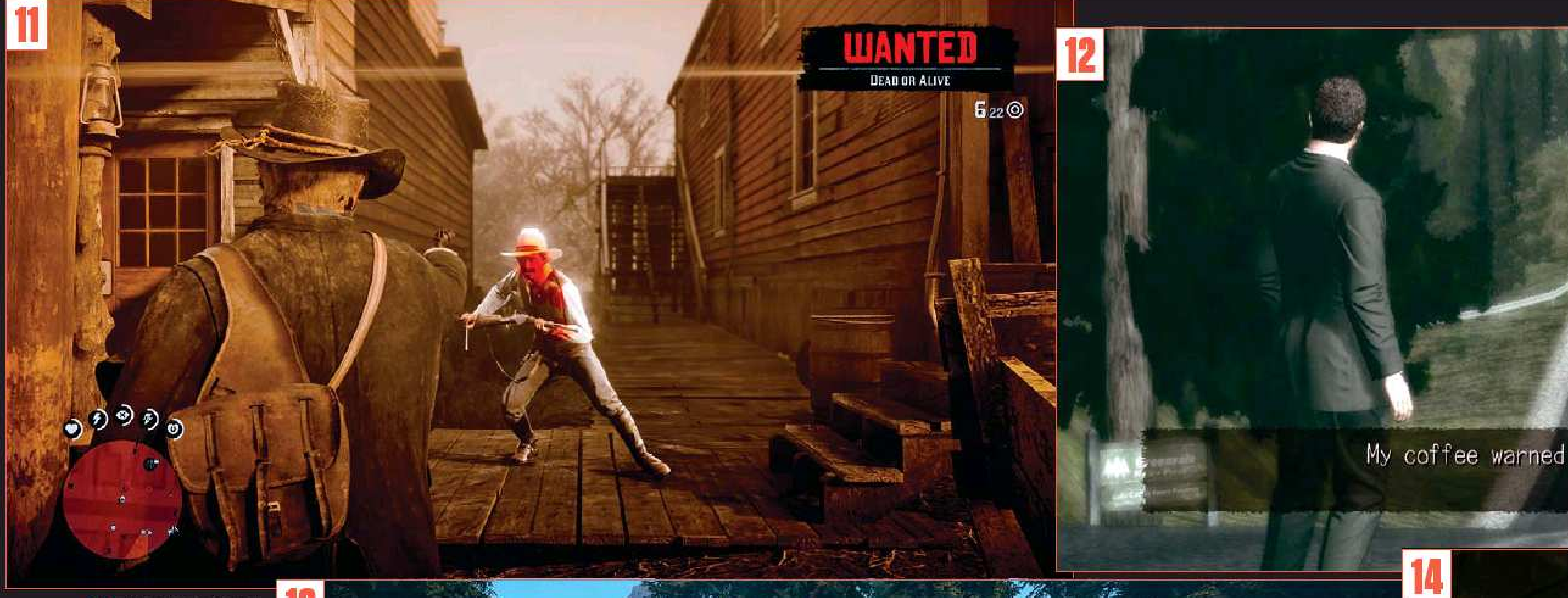
8 EL REALISMO ARQUITECTÓNICO de la saga *Assassin's Creed* es tan bestial que Ubisoft ha puesto los modelos 3D de Notre-Dame que diseñó para *AC Unity* a disposición de las autoridades parisinas para reconstruir la catedral.

9 LAVARSE LOS DIENTES, queridos amigos, es una de las tareas cotidianas que podemos realizar en *Heavy Rain*, la genial aventura dirigida por David Cage.

10 LA ALQUIMIA en *Kingdom Come Deliverance* es una de esas mecánicas realistas que se les han ido de las manos. Mirar la receta, pasar las hierbas por el mortero, calentar la pócima...

CONSOLAS vs PC

El catálogo actual del que disponemos en consolas y ordenadores de sobremesa resulta idéntico en muchas ocasiones. Tradicionalmente, siempre ha habido una importante diferencia, que sigue estando muy presente en la actualidad. Las consolas suelen ofrecer propuestas mucho más simplificadas y menos realistas que las del PC. Un clásico entre los clásicos es *Microsoft Flight Simulator* (1), un simulador de vuelo que llegaba con manuales gigantescos que nos convertían en verdaderos pilotos. La última entrega de la saga, además, permite que cada jugador ejerza el papel de cada uno de los profesionales que requiere un vuelo en avión, incluyendo a controladores aéreos, copilotos, etc. Los juegos de estrategia también ofrecen un realismo muy acusado. Una vez más, los PC se llevan la parte más compleja, con propuestas como *Hearts of Iron* (2), mientras que en consola disfrutamos de *Company of Heroes*, por ejemplo. Algo similar sucede con los juegos de carreras, por ejemplo. Mientras que en PlayStation seguimos alucinando con el realismo de la saga *Gran Turismo*, *Assetto Corsa* o *DiRT*, a los "peceros" les entra la risa y se dedican a simuladores como *iRacing* o *rFactor 2*, que utilizan hasta los equipos de la F1 (3). Otro caso muy llamativo es el de los juegos deportivos. Aunque FIFA triunfa en todas las plataformas, en PC sienten una especial predilección por los mánagers (4), que permiten controlar hasta el último aspecto de un club de fútbol.



11 EL REALISMO DE *RDR 2* es un hito en la industria a nivel técnico, pero la coherencia de sus mecánicas se rompe cuando podemos hacer cosas como ralentizar el tiempo o lanzar hachas teledirigidas.

12 *DEADLY PREMONITION* es una rareza genial, pero tiene detalles horribles, como tener que andar duante media hora si nos quedamos sin gasolina en mitad de la nada.

13 *DAYS GONE* utiliza la gasolina de una forma mucho más inteligente. Al quedarnos sin combustible estamos más expuestos a los zombis, creando así tensión, pero es que, además, podemos encontrar más gasolina con facilidad, por lo que no resulta un problema.

14 LA VIOLENCIA REALISTA, en términos gráficos, puede suscitar polémicas o resultar desagradable, como sucedió con un tráiler de *The Last of Us Part II*. ¿Dónde está el límite?

15 LA INMERSIÓN no está reñida con el realismo. Así, podemos ser un héroe con superpoderes como en *Prey* que, si todo resulta creíble y tiene coherencia nos sumergiremos tanto o más que en un juego de lo más realista.

res con los que, desgraciadamente, no podemos interactuar. Un ejemplo más claro. En *Red Dead Redemption 2* tenemos que realizar todo tipo de minuciosas tareas de lo más realista, como limpiar las armas de vez en cuando para evitar que pierdan eficacia y, sin embargo, podemos ralentizar el tiempo para disparar a nuestros enemigos tranquilamente.

Una mecánica realista puede ser tediosa o muy interesante, dependiendo de cómo la hayan implementado sus creadores.

Una mecánica realista puede ser tediosa o interesante, dependiendo de cómo la hayan implementado sus creadores, por lo que el realismo no siempre estropea la experiencia. *Deadly Premonition*, por ejemplo, nos obliga a repostar el combustible de nuestro coche. Aunque de primeras resulta divertido, no tiene mucha gracia quedarse tirado en mitad de la nada y recorrer medio mapeado a pie durante media hora para continuar nuestra aventura. *Days Gone* juega con la misma mecánica, aunque está mucho más equilibrada y rara vez nos quedamos sin gasolina. Además, Bend Studio ha sido más inteligente ya que ha repartido bidones de gasolina por un montón de campamentos y lugares emblemáticos del mapeado, haciendo que tengamos que andar sólo un ratito si queremos encontrar combustible. A nivel puramente técnico, parece que casi todos coincidimos en que el realismo gráfico es algo interesante y casi inofensivo. En la mayoría de ocasiones es cierto, pero ojo con la violencia. Si cada vez las imágenes son más realistas, la violencia será más cruda y, por tanto, desagradable. De hecho, ya tenemos el nivel suficiente para hacer auténticas barbaridades. Cosas tan realistas como un accidente de coche no se representan de forma realista porque sería demasiado crudo y, sobre todo, no aporta nada al videojuego en cuestión.

Lo que de verdad consigue que nos sumerjamos dentro de un juego es que éste tenga su propio sistema de reglas y mecánicas creíbles, no realistas.

El realismo ayuda a la inmersión, con cuestiones como la iluminación de un ciclo día-noche o un sistema de físicas realista, pero lo que de verdad consigue que nos sumerjamos en un universo virtual es que sus creadores sean capaces de crear su propio sistema de reglas. No es necesario que sea exclusivamente un juego con una ambientación realista sino que el mismo efecto, gracias a ese sistema de





reglas y credibilidad de las mecánicas, está presente también en juegos de ficción. En definitiva, tal y como hemos visto, el realismo se suele interponer en los valores jugables muchas más veces de las que ayuda. Los videojuegos deberían centrarse en ofrecer experiencias imposibles de vivir en la realidad y, en el caso de que opten por historias realistas a tope, que eso no se traduzca en las mecánicas, que siempre deben ser divertidas y estar por encima de todo lo demás. Si nos empeñamos en hacer que los videojuegos sean demasiado realistas corremos el riesgo de cambiar todo aquello que nos gusta de los videojuegos. Nosotros, desde luego, no querríamos un futuro anuncio de PlayStation que rezase: al verme, jamás pensarías que he despellejado ciervos, que he planchado coladas y que me afeito cada mañana. Mucho mejor conquistar planetas, volar o lanzar rayos por los ojos, ¿verdad?

ARCADE o SIMULACIÓN

Una de las batallas más antiguas del mundo de los videojuegos ha enfrentado a dos corrientes jugables que, a día de hoy, permanecen intactas. Los amantes de los juegos arcade defienden que la jugabilidad resulta mucho más atractiva si se simplifica el control y se permiten licencias poco creíbles en pos de la espectacularidad y la diversión. Los fans de la simulación prefieren sacrificar ciertos aspectos en pos del realismo.

TONY HAWK'S / SKATE



Para estar hablando de una modalidad tan específica como el monopatín resultan muy llamativas las enormes diferencias que podemos encontrar entre estas dos sagas. *Tony Hawk's Pro Skater* ya lucía su propuesta arcade, que nos permitía encadenar combos de millones de puntos haciendo cosas absolutamente imposibles. El *Skate* de EA, sin embargo, se ceñía a lo que un verdadero skater es capaz de hacer y apostaba por un control más complicado, pero hacer un truco era muy satisfactorio.

WIPEOUT



GRAN TURISMO



El mundo de la velocidad en playtstaion tiene dos extremos absolutamente inolvidables y básicos para comprender el éxito de la marca. *WipEout* siempre ha apostado por carreras futuristas a toda velocidad haciendo uso de todo tipo de habilidades y armas que podían cambiar las posiciones de carrera en un suspiro. *Gran Turismo*, al contrario, siempre ha apostado por una recreación lo más realista de las físicas de cada coche permitiéndonos diferenciar entre tracciones, tipo de vehículos, etc.

DOOM



OPERATION FLASHPOINT



El resurgir de Doom en 2016 ha sido el verdadero responsable del regreso de los shooters de corte arcade. Es cierto que siempre hubo propuestas indie de este tipo, pero el mercado AAA estaba, y sigue estando, copado por propuestas bélicas con ínfulas realistas, como la saga *Call of Duty*, *Battlefield*... De entre todos ellos, sin embargo, destaca la saga *Operation Flashpoint*, que siempre ha hecho gala de unos combates muy tácticos y un gran realismo en la física de las balas.

NBA 2K PLAYGROUNDS 2



NBA 2K19



Las dos caras de la misma moneda son aún más llamativas al estar realizadas por la misma compañía. Por un lado tenemos a los jugadores cabezones de *NBA 2K Playgrounds 2*, que realizan todo tipo de virguerías como si nada en partidos realmente frenéticos. Por el otro, tenemos *NBA 2K19*, la última entrega de la saga más realista y genial de la historia del baloncesto interactivo. Pese a todo, es la comparación más injusta, puesto que el nivel de *Playgrounds* es muy inferior al de su rival.

NO SÓLO DEL "BATTLE ROYALE" VIVE EL "FREE TO PLAY"

BUENO, BONITO... ¡Y GRATUITO!

Los videojuegos de acceso gratuito, modelo de negocio heredado del sector de los "smartphones", no siempre han disfrutado del cariño ni de la atención de gran parte de la crítica y la comunidad de jugadores. Pero los tiempos han cambiado y es innegable que los hay muy buenos.



DISSIDIA FINAL FANTASY NT

TEAM NINJA | LUCHA

Este "spin off" de la saga *Final Fantasy* lanzado hace un año, recientemente ha estrenado una versión de acceso gratuito. Con una jugabilidad centrada en el combate, este "free to play" te da la posibilidad de combatir online, y offline hasta con tres amigos. A pesar de no contar con el Modo Historia, puedes disfrutar del elenco completo de la versión de pago, excluyendo a los que se han añadido mediante DLC: 28 míticos personajes entre los que están Cloud Strife, Sephiroth, Noctis, Squall... y un largo etcétera que no dejará indiferente a ningún fan de la celebérrima franquicia, permitiéndoles disfrutar de una jugabilidad en tiempo real y un ritmo trepidante en batallas de 3vs3 en localizaciones reconocibles de toda la saga.

Aunque no traiga el Modo Historia, esta versión "free to play" ofrece muchas horas de diversión y un "fan service" incalculable.

BATTLE ROYALE

Aun poniendo en valor la variedad y nivel del catálogo "free to play", es innegable que éste subgénero es uno de los principales responsables de su cambio de paradigma. *Fortnite*, entre otros, ha influido en gran medida para que la percepción de los juegos de acceso gratuito cambie por completo.



APEX LEGENDS

RESPAWN ENTERTAINMENT | BATTLE ROYALE

Su apoteósico lanzamiento, con el que rompió todo tipo de récords, parecía encumbrarle como el digno sucesor de *Fortnite*. Una insuficiente primera temporada ha frenado su evolución, pero aún tiene mucho camino por delante.



FORTNITE

EPIC GAMES | BATTLE ROYALE

El juego de moda no necesita presentación. Recién encarada la temporada 9, su ambición y crecimiento están lejos de conocer límite. Es uno de los mayores responsables del cambio de percepción de los "free to play" en PS4.

PATH OF EXILE

GRINDING GEAR GAMES | ROL DE ACCIÓN

Los amantes de los "action RPG" están de enhorabuena. Este juego, cuya odisea comenzó hace casi seis años en PC, es a día de hoy una obra de culto que, aun siendo de acceso gratuito, ofrece muchísimo más contenido que muchos Triples A a precio completo. Con una propuesta más compleja y profunda que la del mismísimo *Diablo* de Blizzard (sólo hay que ver su apabullante árbol de progresión), *PoE* nos presenta una campaña de más de 20 horas que tan sólo nos deja ver la punta del iceberg. Tras ese divertido trámite, se extiende ante nosotros un enorme "endgame" lleno de demenciales "raids" y montañas de valioso "loot". Tomar decisiones con mucho coco y mercadear con otros jugadores será nuestra única opción para crear una "build" a la altura de sus dificilísimos retos. Muy hardcore...

El excelente "port" a PlayStation 4 supone la guinda para un título ya de por sí enorme, divertido y totalmente recomendable.



TRION WORLDS | MMO/ACCIÓN

DEFIANCE 2050

Reinvención del shooter homónimo lanzado en 2013, este MMO apuesta por las batallas cooperativas masivas, misiones narrativas y por un amplio sistema de progresión, tanto del personaje como de su arsenal. Todo esto bajo el contexto de un grandísimo conflicto bélico entre humanos y alienígenas en un mundo futurista apocalíptico basado en la serie de televisión de SyFy.



YAGER | ACCIÓN

DREADNOUGHT

Este título de acción, de marcado componente táctico, se centra en batallas masivas entre acorazados espaciales en las que debemos gestionar todos los sistemas de nuestra nave capital. Además de su innegable profundidad, destaca porque presenta un experiencia centrada exclusivamente para un jugador. Un enfoque poco común en el panorama de juegos "free to play".



REALM ROYALE

HI-REZ STUDIOS | BATTLE ROYALE

Que su apariencia no te engañe, estamos ante uno de los juegos más originales de la lista. Su sistema de clases, habilidades y forjas ha introducido capas de profundidad al subgénero, pero el ritmo de sus actualizaciones es lento.



H1Z1

DAYBREAK GAMES | BATTLE ROYALE

Su lanzamiento cosechó una buena recepción debido, en gran medida, a que supo adelantarse a *PUBG* en PS4. En ese momento suponía la única propuesta "realista" del subgénero en la consola. Ahora, aguanta como puede...



WARFACE

CRYTEK | SHOOTER

Este shooter en primera persona de carácter táctico añadió hace unos meses un interesante modo battle royale. Su ritmo, pausado y estratégico, supone un soplo de aire fresco. Ya cuenta con más de cinco millones de jugadores.

DEAD OR ALIVE 6: CORE FIGHTERS

TEAM NINJA | LUCHA

El esperado *Dead or Alive 6* ha tenido un arranque muy bueno desde su reciente lanzamiento. Además de unas ventas notables, tanto en Japón como en el resto del mundo, la decisión de lanzar en paralelo una versión "free to play" ha sido un acierto para favorecer su popularidad. Esta versión gratuita da acceso a 4 personajes y ofrece la posibilidad de adquirir el resto del elenco de manera individual. Los primeros luchadores disponibles han sido Kasumi, Hitomi, Diego y Bass pero la intención del estudio es modificar esta selección con cierta periodicidad. Además, da acceso a varios modos de juego incluyendo combates online. La Campaña también puede adquirirse por separado, lo que te permite disfrutar del juego de lucha "a la carta".

Esta versión "free to play" de *DoA6* es la excusa perfecta para probarlo y decidir cuánto tiempo y dinero quieres invertir en él.


GAIJIN ENTERTAINMENT | MMO/ACCIÓN

CROSSOUT

De la mano de los creadores del genial *War Thunder*, en este MMO de ambientación postapocalíptica desatamos caos y destrucción al volante de una gran variedad de vehículos de guerra. Desde buggies a todoterrenos, pasando por tanques de lo más futuristas; con decenas de partes intercambiables y montones de ametralladoras, lanzacohetes, drones y hasta motosierras.


HI-REZ STUDIOS | ACCIÓN

PALADINS

Lo que muchos veían como un *Overwatch* "de baratillo", ha demostrado ser mucho más e, inspiraciones aparte, resulta ser una propuesta con estilo y personalidad propia. Aparte de ofrecer contiendas por equipos basadas en clases, su sistema de cartas coleccionables, que afectan a las habilidades de los personajes, dota al juego de una progresión más elaborada y atractiva.

CLÁSICOS IMPRESCINDIBLES

Estos títulos destacan no sólo por su innegable calidad sino por llevar años creciendo. Al modelo "free to play" le suele acompañar un enfoque de desarrollo de juego como servicio. No siempre es así, pero cuando se mezcla acceso gratuito, con un buen proyecto y una estrategia de contenido poslanzamiento suceden cosas geniales. Estos juegos lo han demostrado y algunos lo siguen haciendo.



WORLD OF TANKS

WARGAMING | MMO/ACCIÓN

Este afamado MMO tiene más kilómetros que tanques. Con casi nueve años a sus espaldas desde su estreno en PC, acumula más de 200 vehículos blindados divididos en cinco clases y decenas de mapas a nuestra disposición.



WARFRAME

DIGITAL EXTREMES | SHOOTER

Este excelente shooter MMO se encuentra en un estado de forma excepcional tras su última gran expansión, Fortuna, y tras alcanzar los 50 millones de jugadores registrados. Si quieres horas de diversión, es una apuesta segura.


ADHESIVE GAMES | SHOOTER

HAWKEN

Si te gusta la idea de combatir a los mandos de poderosos mechas en increíbles ciudades futuristas y parajes alienígenas contra jugadores de todo el mundo, *Hawken* es tu juego. Con una atención especial en la estrategia y la personalización, este shooter multijugador propone partidas llenas de adrenalina en las que los camperos no tienen nada que hacer más que rezar.


BLUE MAMMOTH GAMES | LUCHA

BRAWLHALLA

La lucha es un género que no abunda en el catálogo de juegos "free to play". Es por esto que, cuando se presenta ante nosotros una propuesta tan interesante como *Brawlhalla*, merece mención especial. Este singular título presenta un elenco de más de 30 luchadores y cuenta con hilarantes modos de juegos, alternativos al combate tradicional, como Brawlball o Bombsketball.

GWENT: THE WITCHER CARD GAME

CD PROJEKT RED | ESTRATEGIA/CARTAS

El prestigioso estudio polaco, detrás de la sobresaliente saga *The Witcher*, adapta su épico universo con este título de estrategia y cartas. Con una puesta en escena muy trabajada y una jugabilidad fácil de aprender, pero difícil de dominar, este juego ha sido capaz de hacerle frente al todo poderoso *HearthStone*. Su reciente expansión, *Crimson Curse*, introdujo más de un centenar de cartas, incluyendo 31 neutrales y 14 de facción, que presentan habilidades inéditas en el juego. Sin duda, el mejor juego del género en la consola de Sony.



WAR THUNDER

GAIJIN ENTERTAINMENT | MMO/ACCIÓN

Combate por tierra, mar y aire en este MMO ambientado durante la Segunda Guerra Mundial y la Guerra de Corea. Ya sea junto a otros jugadores o contra ellos, esta notable propuesta cuenta con juego cruzado entre PC, Mac y PS4.



SMITE

HI-REZ STUDIOS | MOBA

Estamos ante el MOBA más exitoso en PS4. El estudio supo transmitir la esencia del género a la vez que sustituían la tradicional vista isométrica por una en tercera persona. Una divertidísima mezcla de mitologías te espera.



PLANETSIDE 2

DAYBREAK GAMES | ACCIÓN

Sin lugar a dudas, la guerra a gran escala fue la premisa con la que *Planetside 2* ganó el corazón de muchos, con contiendas en tiempo real en las que cientos de jugadores se enfrentan en enormes y variadas localizaciones.



SPACELORDS

MERCURYSTEAM | ACCIÓN

El pasado verano el notable *Raiders of the Broken Planet* evolucionó hasta lo que hoy conocemos como *Spacelords*. Esa metamorfosis no era una simple actualización para adaptar el juego a un nuevo modelo de negocio, sino que también supuso un cambio radical en su enfoque. Mientras añadían la cuarta campaña, Council Apocalypse, los Raiders dejaron de ser el centro, ampliando la perspectiva de su "lore". Ahora la trama se desarrolla en torno a una sustancia llamada Aleph, un material que todo el mundo ansía debido al poder que otorga. Este original shooter multijugador asimétrico propone una jugabilidad única en la que la habilidad es tan importante como tu capacidad para compenetrarte con tu equipo.

Este shooter multijugador multiplicó por diez su base de jugadores cuando abrazó el modelo "free to play".



DESERT OWL GAMES, LLC | ESTRATEGIA/ROL TÁCTICO

POX NORA

Fantasía medieval en vena y mucha estrategia es lo que nos ofrece este divertido y desafiante título, con combates por turnos en los que cada movimiento puede ser definitorio y gran variedad a la hora de crear nuestro mazo ideal. Poderosos hechizos, devastadoras reliquias y un sinfín de cartas que ofrecen una profundidad que, aunque accesible, requiere esfuerzo dominar.



BLUEHOLE STUDIO | MMORPG

TERA

El mejor MMORPG "free to play" del catálogo de PS4. Además de un frondoso "lore" en el que perdernos y una amplia gama de clases y habilidades, este título destaca por ofrecer un combate en tiempo real realmente ágil y dinámico, comparado con los estándares del género. Los gremios y clanes formados por la comunidad tienen un gran peso, así que procura jugar acompañado.

FREAK TO PLAY

Si los géneros tradicionales te saben a poco, si mientras tus amigos jugaban al fútbol y al basket en el recreo tú mirabas a otro lado, si en vez de un perro prefieres de mascota a una pitón o un gusano de seda, si no sólo te han llamado "friki" a la cara sino que te sientes orgulloso de ello... no estás solo. Para esta industria también somos importantes.



NEBULA REALMS

XALOC STUDIOS | SIMULADOR SOCIAL

Si pasas de poner un pie en la calle o simplemente se te atragantan las interacciones sociales cara a cara, este "juego" es para ti. Diseña tu avatar y conoce personas de todo el mundo mientras disfrutáis de diferentes actividades.



FISHING PLANET

FISHING PLANET LLC | DEPORTIVO

Este simulador de pesca en primera persona cuenta con 12 detallados estanques, más de 70 especies de peces diferentes, variedad de aparejos recreados con precisión y un sistema dinámico de comportamiento del agua.



STAR TREK ONLINE

En este MMO basado en la mítica saga cinematográfica podemos personalizar a nuestro propio capitán de la Federación de Planetas Unidos, el Imperio Klingon o los Romulanos. Te espera una experiencia de más de 125 episodios con múltiples tramas, exploración estelar e infinidad de épicas batallas. En esta odisea espacial tú decides quién es tu enemigo y quién es tu aliado.



GAMES OF GLORY

Trepidante multijugador competitivo de perspectiva cenital, que nos sitúa en una distopia futurista en la que los poderosos solventan sus diferencias con entretenidos y sangrientos enfrentamientos al más puro estilo de la Antigua Roma. Como gladiadores de este violento espectáculo de masas, tendremos a nuestra elección diferentes clases de luchadores y más de 50 armas.



FALLOUT SHELTER

BETHESDA SOFTWORKS | ESTRATEGIA DE GESTIÓN

Cuando Bethesda lanzó este simpático "spin off", nadie podía imaginar que se convertiría en todo un éxito con más de 100 millones de jugadores en todo el mundo. Del "action RPG" al que la saga nos tenía acostumbrados pasamos a un accesible juego en el que debemos gestionar nuestro propio refugio postnuclear. Adiestra, cuida y equipa a tus supervivientes; recolecta recursos en peligrosas expediciones por el yermo; expande la base con sofisticados talleres y laboratorios... Las posibilidades son tan variadas como divertidas. Advertimos que, pese a su sencilla apariencia, estamos ante un título altamente adictivo.

En nuestro refugio subterráneo de última generación hay espacio para las risas, incluso para el amor...



ANYWHERE VR

SONY MUSIC ENTERTAINMENT JAPAN | MINIJUEGOS

"El espacio de relajación supremo ahora y aquí...". Experiencia para PlayStation VR que nos sitúa en preciosistas parajes de todo el mundo mientras nos desprendemos del estrés con minijuegos o simplemente no haciendo nada.



HATSUNE MIKU: VR FUTURE LIVE

SEGA | MUSICAL

¿Qué es más barato que asistir a un concierto de Hatsune Miku en Tokio? Hacerlo desde casa con PlayStation VR. Anima a tu "idol" favorita y disfruta del espectáculo.



REC ROOM

AGAINST GRAVITY | MINIJUEGOS

Balón prisionero, paintball, paseos por el parque... Este simpático juego para PS VR nos propone pasar el rato con amigos de todo el mundo, en salas públicas o privadas, mientras disfrutamos de desternillantes actividades.

LOS MEJORES CÓMICS DE LA CONSOLA

ASSASSIN'S CREED

GUIÓN Anthony Del Col, Conor McCreery
DIBUJO Neil Edwards
EDITORIAL Panini Cómics
PÁGINAS 128
PRECIO 12 €

UNA NUEVA HEROÍNA de nuestra época es la protagonista de este tomo, que recopila la miniserie original de Titan Comics. Charlotte de la Cruz es una joven que entra en contacto con los Assassins. Esta joven iniciada se sumerge en el Ánimus para despertar los recuerdos de Tom Stoddard, que busca un Fragmento del Edén en pleno juicio a las Brujas de Salem, en el siglo XVII. Una historia con un ritmo emocionante, que además capta a la perfección las claves de la saga.

BLOODBORNE

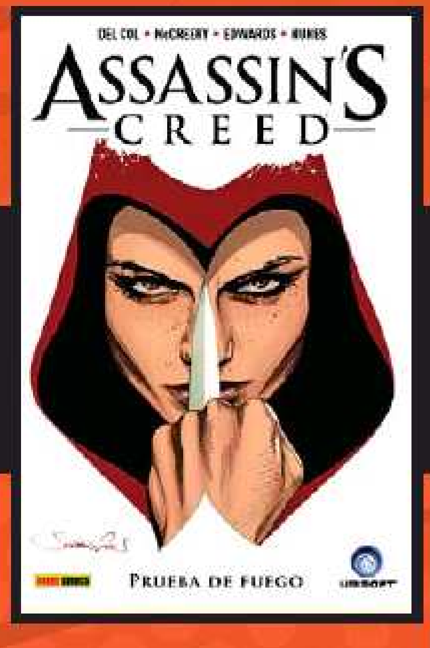
GUIÓN Ales Kot
DIBUJO Piotr Kowalski
EDITORIAL Norma Editorial
PÁGINAS 116
PRECIO 17,5 €

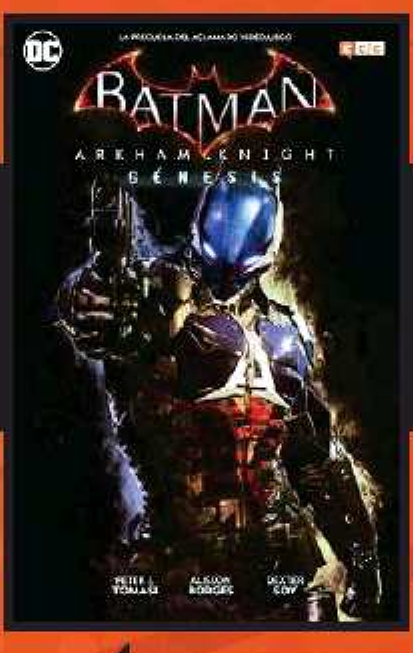
ADAPTACIÓN DE LA OBRA MAESTRA de Hidetaka Miyazaki, esta novela gráfica sigue un argumento muy similar al del juego original. Un cazador sin nombre despierta en el Viejo Yharnam. La sangre pálida es el único modo de escapar de este mundo de pesadilla, habitado por criaturas terribles y fauna monstruosa. La historia de este tomo abarca tanto los acontecimientos de *Bloodborne* como el DLC Los Viejos Cazadores. Imprescindible para cualquier fan.

CALL OF DUTY

GUIÓN David Lapham
DIBUJO Kevin West
EDITORIAL Panini Cómics
PÁGINAS 144
PRECIO 15 €

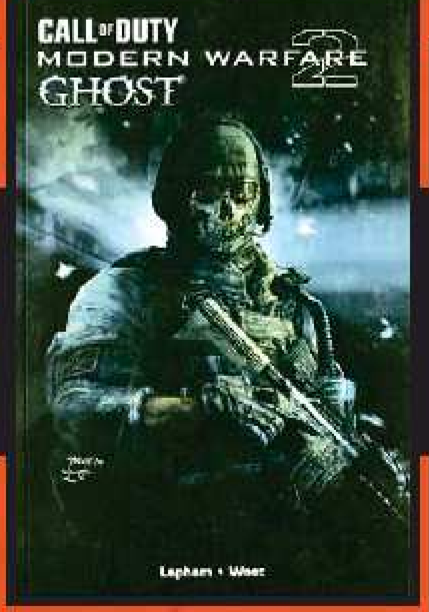
GHOST ES UNO DE LOS PERSONAJES más aclamados de la saga *Call of Duty*. Es también el protagonista de este tomo, que nos desvela la historia del sargento Riley: desde sus motivaciones hasta el origen de su máscara. Una aventura trepidante, en escenarios como Reino Unido, el Afganistán bélico o la guerra de los cárteles en México. Al estupendo dibujo de Kevin West se suma el guión de David Lapham, prestigioso autor de series como *Balas Perdidas*.













BATMAN: ARKHAM KNIGHT

GUIÓN Peter Tomasi
DIBUJO Dexter Soy, Alisson Broges
EDITORIAL ECC Cómics
PÁGINAS 144
PRECIO 13,5 €

¿QUIÉN ES EL CABALLERO DE ARKHAM? Esta historia nos desvela los orígenes del enemigo más peligroso de Batman, y los motivos de su rencor hacia el Caballero Oscuro. Una precuela que presenta los hechos acontecidos antes del juego de Rocksteady, y que nos hace entender mejor qué empuja a este personaje en su cruzada vengativa. El cómic hace además un excelente uso del color, ilustrando el estado de ánimo (y de locura) de cada uno de los personajes.

BORDERLANDS

GUIÓN Mike Neumann
DIBUJO Agustín Padilla
EDITORIAL Fandogamia Editorial
PÁGINAS 104
PRECIO 10 €

CON LA TERCERA ENTREGA DE LA SAGA preparando su llegada a PS4, es el momento perfecto de recuperar este cómic. *Borderlands: Orígenes* es el primero de tres tomos, en concreto este centrado en la historia previa de Roland, Mordecai, Lilith y Brick. Una historia llena de acción y humor, que nos revela el origen de cada personaje, cómo se convirtieron en Cazadores de la Cámara y qué les llevó a formar grupo. Indicado sobre todo para "fanáticos" de la saga.

DARK SOULS

GUIÓN George Mann
DIBUJO Alan Quah
EDITORIAL ECC Cómics
PÁGINAS 112
PRECIO 11,5 €

EL EQUIPO CREATIVO autor de *El Aliento de Andolus* se supera a sí mismo con esta nueva entrega. *El Rencor del Invierno* sigue los pasos de Andred de Ithvale, un guerrero embarcado en una búsqueda de una redención. En busca de la reliquia sagrada que le arrebataron, Andred combate engendros infernales y muertos vivientes. A pesar de tomarse ciertas libertades, este cómic sabe plasmar la esencia de la saga, gracias sobre todo a un apartado artístico impecable.

A LAS VIÑETAS VIDEOJUEGOS

Algunos de los mejores juegos de la historia son adaptaciones de cómics. Pero las viñetas también han dado lugar a grandes historias y adaptaciones, que no pueden faltar en tu "tebeoteca".

DEVIL MAY CRY

GUIÓN Y DIBUJO Suguro Chayamachi
EDITORIAL Glénat
PÁGINAS 160
PRECIO 10 €

LA QUINTA ENTREGA de *Devil May Cry* ha devuelto a la actualidad a Dante Sparda. Es el momento perfecto de recuperar este manga, que sirve como precuela de *Devil May Cry 3*. Los primeros pasos de Dante como cazademonios son uno de los hilos conductores, junto con la historia de Vergil, su búsqueda de poder y la eterna rivalidad de estos dos hermanos. El dibujo de Chayamachi es dinámico y llamativo, un estilo que encaja a la perfección con los personajes.

GOD OF WAR

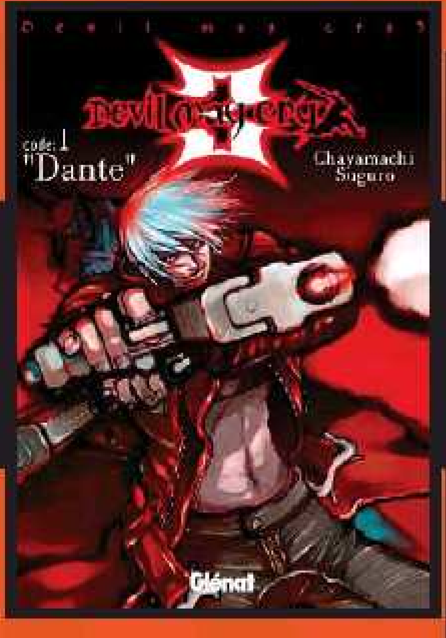
GUIÓN Marv Wolfman
DIBUJO Andrea Sorrentino
EDITORIAL Panini Cómics
PÁGINAS 144
PRECIO 15 €

LA BÚSQUEDA DE LA AMBROSÍA DE ASCLEPIOS es el eje en torno al cual gira este cómic. También es la "excusa" para narrarnos la historia de Kratos: desde su infancia en Esparta hasta los acontecimientos previos a *God of War III*. Este tomo agrupa la miniserie de 2010, y sirve como perfecta introducción al mundo del Dios de la Guerra. El personal estilo de Sorrentino se complementa a la perfección con la escritura del legendario Marv Wolfman.

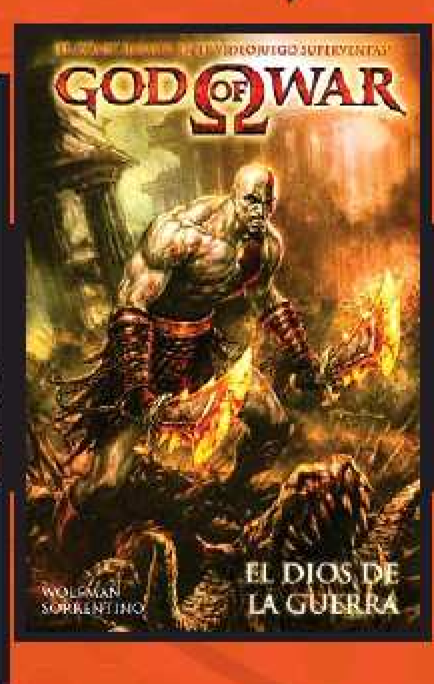
KINGDOM HEARTS

GUIÓN Y DIBUJO Shiro Amano
EDITORIAL Planeta Cómic
PÁGINAS 192
PRECIO 7,95 €

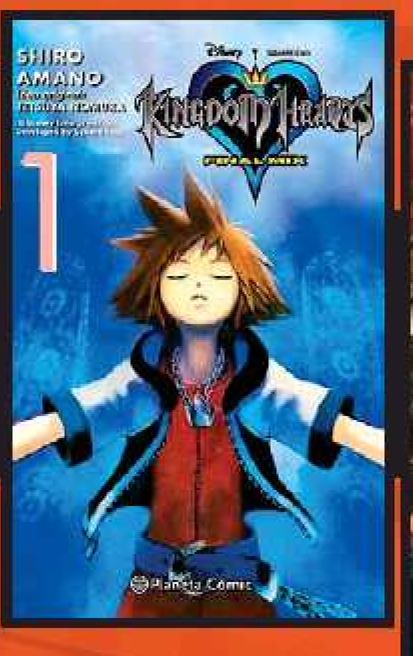
EL ARGUMENTO DE ESTA SAGA veces puede ser un tanto enrevesado. De ahí la importancia del manga de Shiro Amano, que con una "ayudita" de Tetsuya Nomura nos narra los acontecimientos de la primera entrega de *Kingdom Hearts*. Amano es capaz de combinar un estilo más desenfadado con la "gravedad" necesaria para los momentos más dramáticos. Un manga que no aporta sorpresas para los fans veteranos, pero que resulta idóneo para lectores "peques".













DRAGON QUEST

GUIÓN Kamui Fujiwara
DIBUJO Chiaki Kamawata
EDITORIAL Planeta Cómic
PÁGINAS 376
PRECIO 16,95 €

A LO LARGO DE MÁS DE TRES DÉCADAS, la saga de rol creada por Yuji Horii ha dado lugar a incontables historias. Además de en las consolas, *Dragon Quest* también ha destacado en el manga, gracias a historias como *Emblem of Roto*. Ambientada cien años después de la primera entrega, este manga sigue los pasos de Arus, el heredero del legendario Roto, en su camino como guerrero contra el mal que amenaza su mundo. Casi 400 páginas de pura diversión.

INJUSTICE

GUIÓN Tom Taylor
DIBUJO Bruno Redondo, Mike S. Miller, Axel Gimenez
EDITORIAL ECC Cómics
PÁGINAS 432
PRECIO 35 €

QUIÉN IBA A IMAGINAR que el juego de lucha creado por NetherRealm iba a dar lugar a una de las sagas más estimulantes de DC Comics. Este enorme tomo recopila la primera serie de *Injustice: Gods Among Us*. En una realidad alternativa, Superman se convierte en un tirano tras perder a quien amaba. Los héroes se convierten en villanos (y viceversa) en una épica saga que ha generado varias "temporadas", repletas de acción y más oscuras de lo habitual en DC.

MASS EFFECT

GUIÓN John J. Miller, Mac Walters
DIBUJO Omar Franciano
EDITORIAL Panini Cómics
PÁGINAS 96
PRECIO 12,95 €

MAC WALTERS FUE GUIONISTA de *Mass Effect 2*, y también participa en la escritura de este cómic. Su trabajo junto a Miller sirve para que *Redención* refleje a la perfección la ambientación original del universo *Mass Effect*, con una historia que sirve de puente entre las dos primeras entregas de la saga. Una gran aventura narrada bajo la perspectiva de Liara, la investigadora asari (personaje de culto entre los fans), y que nos desvela cómo devolvió la vida a Shepard.

METAL GEAR SOLID

GUIÓN Kris Oprisko
DIBUJO Ashley Wood
EDITORIAL Héroes de Papel
PÁGINAS 280
PRECIO 25 €

EL ESPECTACULAR ARTE DE ASHLEY WOOD ha ilustrado varias entregas de la saga *Metal Gear*. Aquí está al servicio del guión de Kris Oprisko, que adapta con maestría la primera entrega de PSone, *Metal Gear Solid*. Una edición de lujo que reúne en un mismo tomo la serie *Project Rex*. La historia nos muestra el enfrentamiento de un grupo de soldados genéticamente mejorados contra Solid Snake, el mayor experto en infiltración del mundo.

MORTAL KOMBAT X

AUTOR Shawn Kittelsen
DIBUJO Dexter Soy, Igor Vitorinod
EDITORIAL ECC Cómics
PÁGINAS 128
PRECIO 12,5 €

COMO TODO FENÓMENO CULTURAL, desde su nacimiento en 1992 la saga *Mortal Kombat* ha contado con adaptaciones al cómic. Una de las más recientes es *Lazos de Sangre*, que narra los sucesos que dan lugar a *Mortal Kombat X*. Con Scorpion como gran protagonista, este es el primero de tres tomos de una aventura. que culminaría con el gran enfrentamiento de *Isla de Sangre*. El ritmo nunca decae, al igual que la brutalidad, tan propia de las peleas de esta saga.

RESIDENT EVIL

GUIÓN Capcom
DIBUJO Naoki Serizawa
EDITORIAL Planeta Cómic
PÁGINAS 176
PRECIO 9,95 €

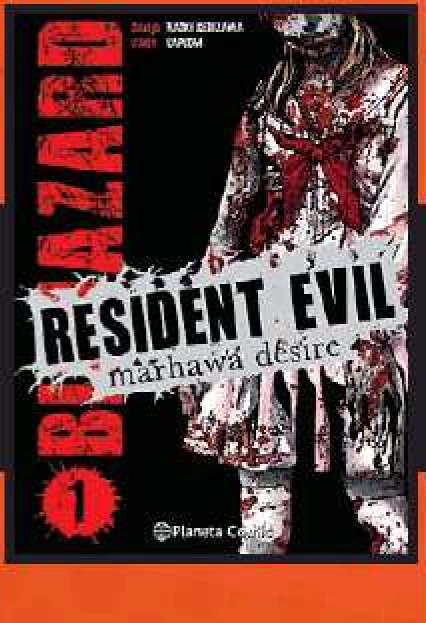
AMBIENTADO ENTRE LA QUINTA Y LA SEXTA entrega de la saga, *Marhawa Desire* nos traslada a una escuela donde tiene lugar un estallido zombi. Personajes nuevos se suman a rostros conocidos como Chris Redfield, en una historia que dosifica de manera ejemplar el terror, la acción y la tensión. El mayor mérito es de Naoki Serizawa, cuyo magnífico dibujo eleva la obra gracias a un manejo ejemplar de las tramas y el sombreado. Sus zombis os dejarán helados.

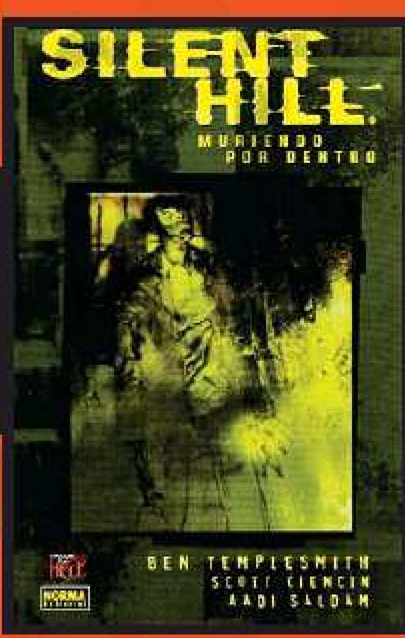












MONSTER HUNTER

GUIÓN Keiichi Hikami, Shin Yamamoto
DIBUJO Shin Yamamoto
EDITORIAL Norma Editorial
PÁGINAS 224
PRECIO 8,5 €

LA MAGIA DE LA SAGA *Monster Hunter* reside sin duda en el sentido de progresión de sus juegos: comenzar como un cazador novato y convertirte en experto a base de superar retos. Es lo que consigue plasmar esta adaptación al manga, transmitiendo esa misma sensación de aventura y superación. También sabe incorporar otras claves, como el gran diseño de los monstruos, el tablón de anuncios con misiones hasta el o la importancia del trabajo en equipo.

RAGE

GUIÓN Arvid Nelson
DIBUJO Andrea Mutti
EDITORIAL Planeta Cómic
PÁGINAS 96
PRECIO 12,95 €

QUÉ MEJOR MOMENTO para recuperar este cómic que la llegada de *Rage 2*. La historia de *Tras el impacto* sirve como carta de presentación al primer juego, y al mundo en que tiene lugar. La historia nos muestra cómo un grupo de personas afronta la supervivencia, en una Tierra asolada tras el impacto de un asteroide. Un grupo de científicos no tarda en descubrir la conspiración detrás de un ejército dictatorial, el cual ha impuesto su poder tras el apocalipsis.

SILENT HILL

GUIÓN Scott Ciencin
DIBUJO Ben Templesmith, Aadi Saldam
EDITORIAL Norma Editorial
PÁGINAS 136
PRECIO 15 €

DIVIDIDA EN CINCO CAPÍTULOS reunidos en este tomo, *Muriendo por dentro* es una historia original ambientada en esta saga de terror, pero con los elementos tradicionales de *Silent Hill*. Es allí donde va a parar el doctor Troy Abernathy, acompañando a una de sus pacientes. Pronto se ve inmerso en un mundo irreal, en el que su difunta esposa ha vuelto a la vida. Os espera un guión notable, lleno de momentos terroríficos y con varios guiños para los fans.

TÍTULOS IMPRESCINDIBLES EN INGLÉS

LOS CÓMICS BASADOS EN VIDEOJUEGOS abarcan infinidad de sagas, tantas que algunas adaptaciones todavía no han llegado a nuestro país. Hemos realizado una selección de títulos esenciales en idioma anglosajón.

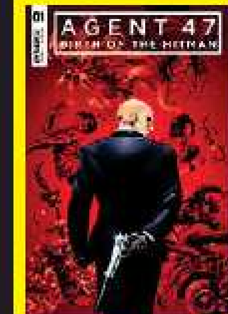
CASTLEVANIA



GUIÓN Y DIBUJO Kou Sakura
EDITORIAL Tokyopop
PÁGINAS 172

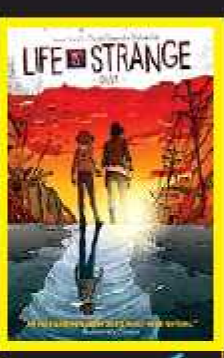
BAJO EL TÍTULO de *Curse of Darkness*, este manga adapta el juego del mismo nombre. Pero a diferencia del título de PS2, los dos volúmenes que forman esta obra giran en torno a cómo se conocieron Isaac y Hector, los herreros de Drácula; y el enfrentamiento entre ambos. Es una de las mejores adaptaciones que se hayan realizado de un videojuego.

HITMAN



GUIÓN Christopher Sebela
DIBUJO Ariel Medel
EDITORIAL Dynamite
PÁGINAS 140

EL AGENTE 47 y su contacto, Diana Burnwood, forman una de las parejas más letales del mundo. Pero mucho antes de convertirse en un asesino, 47 luchaba por escapar del Instituto, el lugar donde le habían lavado el cerebro para ser una máquina de matar. El dibujo de Medel es perfecto para transmitir la tensión y suspense que requiere el origen del Agente 47.



GUIÓN Emma Vieceli
DIBUJO Claudia Leonardi
EDITORIAL Titan Comics
PÁGINAS 112

SONIC

GUIÓN
Ian Flynn
DIBUJO
Tracy Yardley
EDITORIAL
ECC Cómics
PÁGINAS
24
PRECIO
1,95€

EL ERIZO AZUL ha tenido una de las series de cómics más longevas: entre 1992 y 2016, Archie Comics publicó sus aventuras. A partir de 2017 la editorial IDW toma las riendas de la franquicia, y ahora dicha serie llega a España. Tras haber derrotado al Doctor Robotnik, unos misteriosos robots realizan ataques por todo el planeta. Sonic y sus amigos se alían para combatir esta nueva amenaza. Un cómic fresco y desenfadado, recomendable para todas las edades.

THE EVIL WITHIN

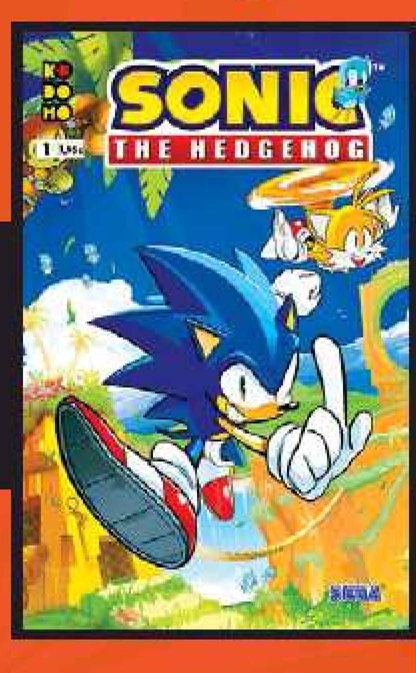
GUIÓN
Ian Edginton
DIBUJO
Steve Pugh, Ed Anderson, Álex Sánchez
EDITORIAL
ECC Cómics
PÁGINAS
112
PRECIO
12 €

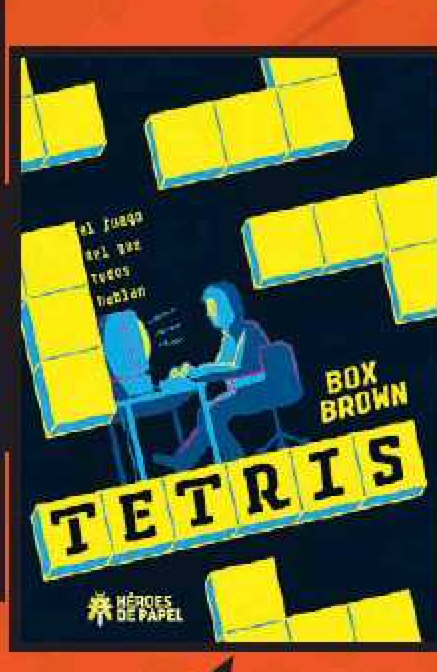
SI HAY UNA SAGA RECIENTE que merezca una mayor repercusión, esa es sin duda *The Evil Within*. Tras sus dos magníficas entregas en consola, en 2019 nos llegaba esta adaptación al cómic, que toma la ruta habitual de ser una precuela y no una adaptación "al uso". En ella conocemos a Dana Robinson, una joven que investiga la desaparición de una amiga. Pronto se ve sumergida en un mundo de horrores, en el que no faltan las criaturas y villanos que conocimos en el juego original.

THE WITCHER

GUIÓN
Paul Tobin
DIBUJO
Joe Querio
EDITORIAL
Norma Editorial
PÁGINAS
136
PRECIO
18 €

UN UNIVERSO TAN RICO como el de Geralt de Rivia da lugar a todo tipo de historias. *La Casa de las Vidrieras* es una de ellas, y tiene como punto de partida el encuentro entre Geralt y un cazador viudo. Su difunta esposa se ha convertido en un demonio, que clama venganza en el caserón que fue su morada. ¡Y es allí donde entra nuestro "cazamonstruos" favorito! Una historia con la culpa y la redención como ejes, y un dibujo perfecto para su tono tenebroso.

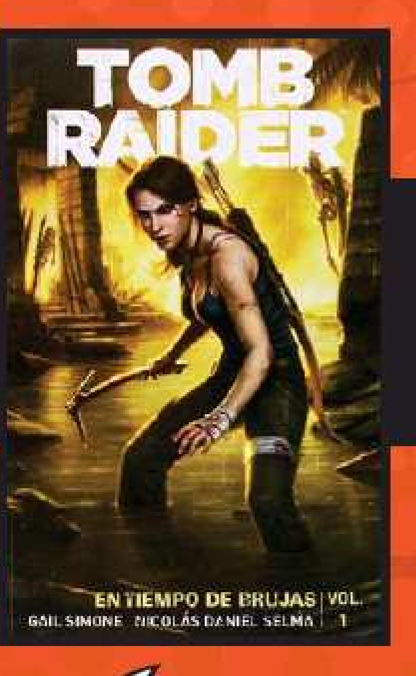












TETRIS

GUIÓN Y DIBUJO
Box Brown
EDITORIAL
Héroes de Papel
PÁGINAS
256
PRECIO
20€

¿CUÁL ES EL PAPEL DEL VIDEOJUEGO en el arte, la cultura o la economía comercial? Estas y otras preguntas son tratadas en *Tetris: el juego del que todo mundo habla*. Se trata de un ambicioso cómic que recorre la historia del juego de Alexey Pajitnov: desde su creación en 1984 hasta la "guerra" por sus derechos o su expansión mundial. Box Brown, autor superventas del New York Times, adereza con humor e ingenio una historia apasionante.

THE LAST OF US

GUIÓN
Neil Druckmann, Faith E. Hicks
DIBUJO
Rachelle Rosenberg
EDITORIAL
Planeta Cómic
PÁGINAS
112
PRECIO
14,95 €

NEIL DRUCKMANN, DIRECTOR CREATIVO de *The Last of Us*, participa en el guión de esta adaptación al cómic. *Sueños Americanos* se centra en la figura de Ellie, y narra cómo su carácter rebelde es la chispa que la convierte en una superviviente nata. La presencia de Druckmann aporta credibilidad y da lugar a una perfecta caracterización de Ellie, Riley, y el resto de personajes en esta historia. Una obra fundamental si eres seguidor de la saga.

TOMB RAIDER

GUIÓN
Gail Simone
DIBUJO
Nicolás Daniel Selma
EDITORIAL
Aleta Ediciones
PÁGINAS
144
PRECIO
15,95 €

PROTAGONIZAR AVENTURAS DURANTE tres décadas ha dado lugar a todo tipo de adaptaciones de *Tomb Raider*. Además de sus juegos, Lara Croft se ha dejado ver en películas, novelas y por supuesto cómics. E*n tiempo de brujas* se basa en la etapa iniciada con el juego de 2013, siendo una continuación directa del mismo. Gail Simone firma una estupenda aventura, que trae de vuelta a la tripulación del Endurance, forzados a volver a la peligrosa isla de Yamatai.

LIFE IS STRANGE

LA NATURALEZA NARRATIVA de *Life is Strange* lo convierte en el juego idóneo para ser llevado al cómic. Ambientada un año después del desenlace "Sacrificar Arcadia Bay": Max y Chloe regresan a su pueblo natal, asolado por un tornado. Una joya que deseamos sea editada pronto aquí.

SPIDER-MAN CITY AT WAR



GUIÓN
Dennis Hallum
DIBUJO
Michele Bandini
EDITORIAL
Marvel Comics
PÁGINAS
144

UN CÓMIC SOBRE UN VIDEOJUEGO basado a su vez en otro cómic: ¡el círculo se cierra! El sensacional título de PS4 pedía a gritos una adaptación como esta: con un magnífico apartado artístico de Michele Bandini, el cómic narra los acontecimientos del juego original y de su DLC, La Ciudad que Nunca Duerme.

PERSONA



GUIÓN
Atlus
DIBUJO
Shuji Sogabe
EDITORIAL
Udon Ent.
PÁGINAS
162

LA TERCERA ENTREGA de esta saga de rol japonés es trasladada a lo largo de once capítulos. El protagonista es un joven que vuelve a su ciudad natal, la cual está siendo atacada por las criaturas conocidas como Sombras. Junto con un grupo de adolescentes, el héroe aprende a combatir a las sombras por medio de las Personas, sus alter ego sobrenaturales.

WOLFENSTEIN



GUIÓN
Dan Watters
DIBUJO
Piotr Kowalski
EDITORIAL
Titan Comics
PÁGINAS
104

EN EL MUNDO de *Wolfenstein* los nazis ganaron la guerra. Pero su imperio de terror tiene un "grano en el culo": BJ Blazkowicz, más conocido como "Terror Billy". Ambientada en los años 60, la historia de *Wolfenstein: The Deep* sigue a Blazko en su intento de impedir que los nazis accedan a un poder ancestral. Divertido y tan "bruto" como los juegos originales.

SI ERES "SEGUERO", ESTE AÑO PODRÁS SACAR PECHO

EL REGRESO

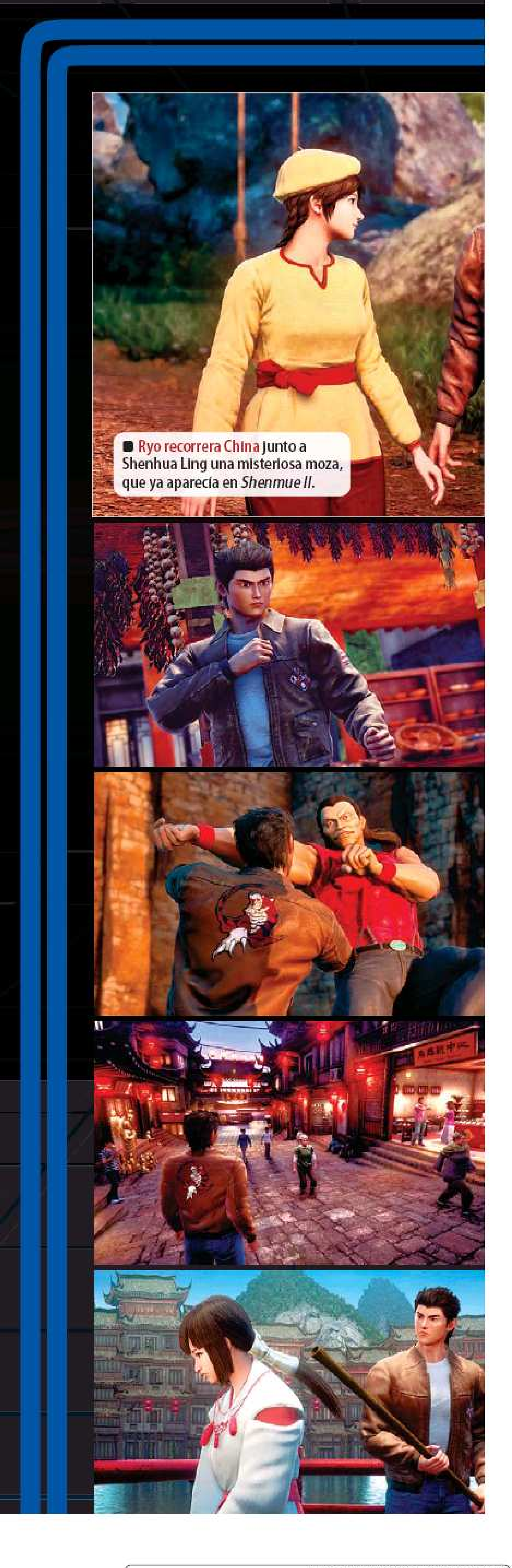
En realidad Sega nunca se fue, pero este año los fans de la compañía japonesa no pueden estar más felices. Pronto podremos deleitarnos con nuevos lanzamientos para PS4... y con el retorno de la bestia negra de 16 bits, en versión Mini.

Ser fan de Sega no ha sido precisamente sencillo desde enero de 2001, cuando abandonaron la fabricación de consolas tras cesar la producción de la Dreamcast. Muchos vaticinaban que ejercer de desarrollador "third party" para los que hasta entonces habían sido sus principales competidores, acabaría conduciendo a Sega a su desaparición, pero afortunadamente tuvieron que comerse sus palabras. Sí, la mítica compañía japonesa ha pasado por momentos difíciles, pero ha sabido sobrevivir en un mercado cada vez más competitivo sin sacrificar el espíritu innovador que la convirtió en la reina de los salones recreativos en los años 80 y 90. ¿Quién nos habría dicho que Occidente acabaría enamorándose de un yakuza caído en desgracia? Y menos aún que volveríamos a retomar la saga *Shenmue* después casi 20 años. Sega nos sobrevivirá a todos, y 2019 será testigo del lanzamiento de un puñado de juegos llamados a convertirse en nuevos clásicos.

Como "third party", Sega ha alternado jugadas inteligentes con meteduras de pata no menos llamativas. A lo largo de dos últimas décadas ha reestructurado la compañía, cerrado sus oficinas en muchos paises y hace apenas unos meses abandonaron su icónico cuartel general en Tokio para trasladarse a una nueva sede central. Continuaron el legado de Sonic con nuevas entregas para las sucesivas generaciones de consolas e incluso hicieron lo que parecía impensable unos cuantos años atrás: poner a su amada mascota en manos de un grupo de fans que habían demostrado su amor por Sonic con diversos hacks de los juegos originales de MD. Christian "Taxman" Whitehead, PagodaWest Games y Headcannon dieron forma a *Sonic Mania* en 2017, creando una verdadera obra de arte en 2D que además acabó convirtiéndose en un auténtico fenómeno de ventas. Al final quedó claro que nadie mejor que los amantes de los juegos clásicos para insuflar nueva vida a las IP más queridas de Sega, como volverá a quedar patente dentro de unos meses cuando tengamos por fín en las manos el sorprendente *Streets of Rage 4* que está desarrollando Guard Crush Games y Lizardcube. Estos últimos, precisamente, ya habían dejado muy claro su amor por Sega con el extraordinario remake de *Wonder Boy: The Dragon's Trap*. Atrás quedaron los oscuros días de *Golden Axe: Beast Rider* (PS3, 2008) y *Altered Beast* (PS2, 2005), y decisiones absurdas como la cancelación de un nuevo *Golden Axe* en 2D que al parecer, y por lo que citan los afortunados que pudieron ver los restos del proyecto, prometía ofrecer unos gráficos comparables a los juegos de Vanillaware. Un nuevo espíritu reina en Sega, y la gente que ocupa ahora los despachos está dispuesta a afrontar todos los riesgos posibles, con tal de hacer justicia a su legado, sin por ello descuidar la creación de nuevos proyectos.

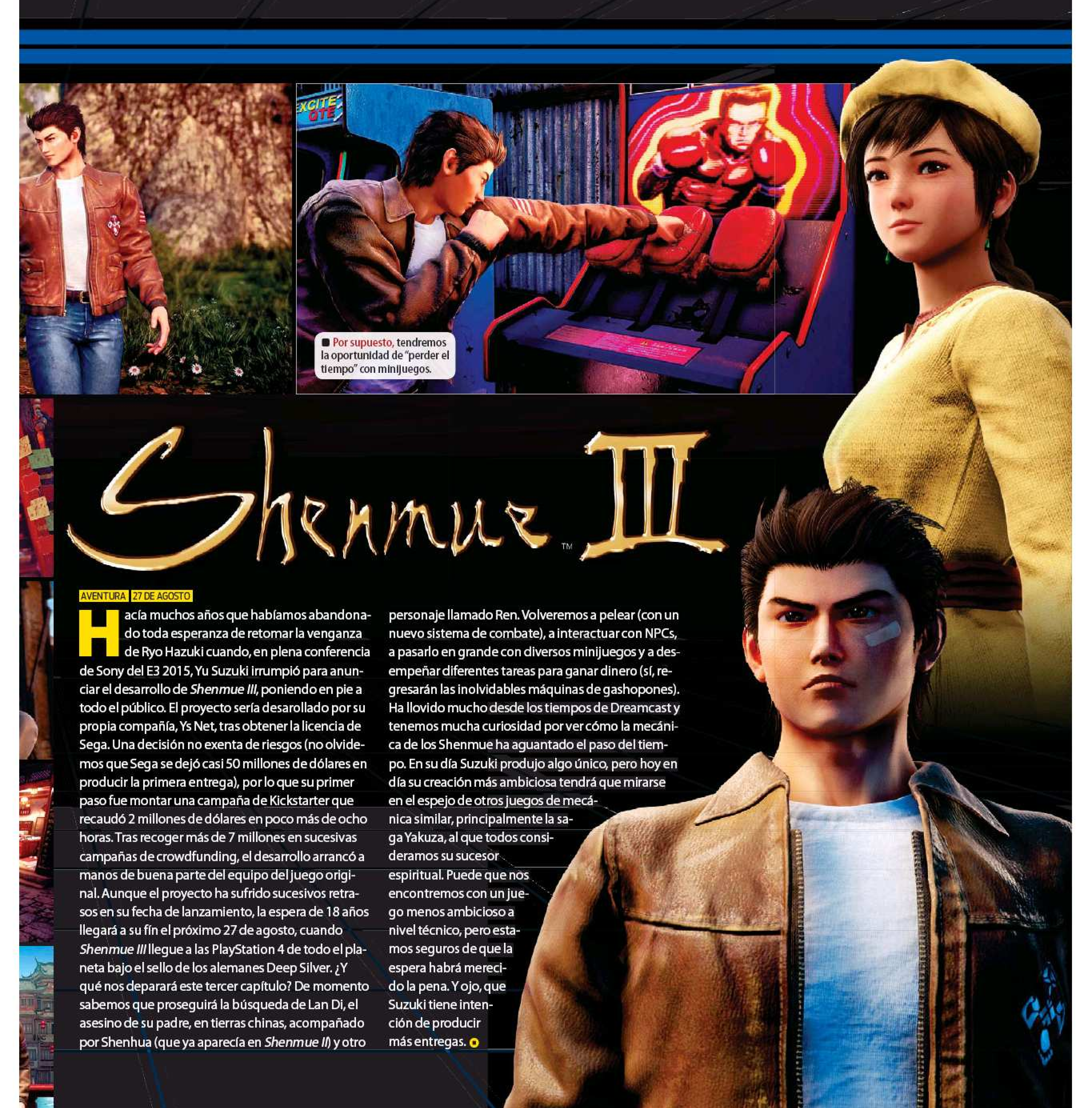
> **Muchos vaticinaban que Sega acabaría desapareciendo tras abandonar la fabricación de consolas. Que Dios les guarde la vista.**

Una de las maniobras más acertardas que ha ido ejecutando Sega ha sido la adquisición de unos cuantos estudios occidentales, que les ha abierto las puertas a otros mercados. En 2005 se hicieron con Creative Assembly, el estudio fundado en Inglaterra en 1987, y su popular franquicia *Total War*. Los británicos no solo son unos maestros en el género de la estrategia, sino que además lograron quitarnos el mal sabor de boca provocado por Gearbox Software y su mediocre (por no decir algo peor) *Aliens: Colonial Marines*. Creative Assembly y Sega sorprendieron al mundo entero con *Alien Isolation*, posiblemente la representación más fiel, y terro- »



Ryo recorrera China junto a Shenhua Ling una misteriosa moza, que ya aparecía en *Shenmue II*.

DE SEGA



Por supuesto, tendremos la oportunidad de "perder el tiempo" con minijuegos.

AVENTURA | 27 DE AGOSTO

Hacía muchos años que habíamos abandonado toda esperanza de retomar la venganza de Ryo Hazuki cuando, en plena conferencia de Sony del E3 2015, Yu Suzuki irrumpió para anunciar el desarrollo de *Shenmue III*, poniendo en pie a todo el público. El proyecto sería desarollado por su propia compañía, Ys Net, tras obtener la licencia de Sega. Una decisión no exenta de riesgos (no olvidemos que Sega se dejó casi 50 millones de dólares en producir la primera entrega), por lo que su primer paso fue montar una campaña de Kickstarter que recaudó 2 millones de dólares en poco más de ocho horas. Tras recoger más de 7 millones en sucesivas campañas de crowdfunding, el desarrollo arrancó a manos de buena parte del equipo del juego original. Aunque el proyecto ha sufrido sucesivos retrasos en su fecha de lanzamiento, la espera de 18 años llegará a su fin el próximo 27 de agosto, cuando *Shenmue III* llegue a las PlayStation 4 de todo el planeta bajo el sello de los alemanes Deep Silver. ¿Y qué nos deparará este tercer capítulo? De momento sabemos que proseguirá la búsqueda de Lan Di, el asesino de su padre, en tierras chinas, acompañado por Shenhua (que ya aparecía en *Shenmue II*) y otro personaje llamado Ren. Volveremos a pelear (con un nuevo sistema de combate), a interactuar con NPCs, a pasarlo en grande con diversos minijuegos y a desempeñar diferentes tareas para ganar dinero (sí, regresarán las inolvidables máquinas de gashopones). Ha llovido mucho desde los tiempos de Dreamcast y tenemos mucha curiosidad por ver cómo la mecánica de los Shenmue ha aguantado el paso del tiempo. En su día Suzuki produjo algo único, pero hoy en día su creación más ambiciosa tendrá que mirarse en el espejo de otros juegos de mecánica similar, principalmente la saga Yakuza, al que todos consideramos su sucesor espiritual. Puede que nos encontremos con un juego menos ambicioso a nivel técnico, pero estamos seguros de que la espera habrá merecido la pena. Y ojo, que Suzuki tiene intención de producir más entregas.



Team Sonic Racing

VELOCIDAD | 21 DE MAYO

Una vez más, Sega ha vuelto a confiar en Sumo Digital a la hora de poner a Sonic frente al volante. A diferencia de *Sonic & Sega All-Stars Racing* (2010) y *Sonic & All-Stars Racing Transformed* (2012), en esta ocasión no le veremos competir contra otras leyendas de Sega: todo el elenco del juego (15 personajes) pertenece al universo del erizo azul. Bajo el lema "corre como un equipo, gana como un equipo", el juego se centrará en la colaboración entre los pilotos, más que en llegar el primero a la meta. *Team Sonic Racing* permitirá 12 jugadores simultáneos, incluirá un modo a pantalla partida para cuatro usuarios (al más puro estilo "old school") y diversos modos online y offline, además de la posibilidad de "customizar" nuestro vehículo, tanto a nivel estético como su mecánica.





Yakuza 3, 4 y 5

AVENTURA DE ACCIÓN | POR CONFIRMAR

Los *Yakuza* de PlayStation 2 tuvieron su "remake" en PS4 bajo el subtítulo *Kiwami* 1 y 2, y las aventuras que Kiryu protagonizó en PS3 han sido remasterizadas para el mercado japonés. *Yakuza 3* debutó en las PS4 niponas en agosto de 2018, el 4 lo hizo el pasado enero y la quinta entrega verá la luz en junio. Pero tranquilos, porque

rífica, del espíritu original de la película de Ridley Scott. Y hace apenas unos días Sega ha anunciado la adquisición de Two Points, el estudio responsable de *Two Point Hospital*, el heredero espiritual del mítico *Theme Hospital*. La rivalidad, y las envidias, entre Sega Japón y sus subsidiarias occidentales tiró por tierra todo lo conquistado durante el reinado de Mega Drive, pero de ahí sacaron una valiosa lección como refleja la larga relación que han mantenido con los también británicos Sumo Digital, y que nos ha dado frutos tan maravillosos como las conversiones domésticas de *OutRun 2*, varios *Virtua Tennis* o los arcades de conducción de Sonic y compañía, que vivirán un nuevo capítulo este mismo mayo con el lanzamiento de *Team Sonic Racing*. Y los tentáculos de Sega no se han limitado a Occidente: en 2013 salvaron de la quiebra a la mismísima Atlus, y lejos de fagocitar la marca, la han mantenido como un sello independiente, que sigue deleitando a los fans de la saga *Persona*.

Sega siempre ha destacado por su búsqueda de la innovación y por saber detectar el talento mucho antes que sus competidores. Algunos se empeñan en olvidar que fue Sega la que apostó por Platinum Games cuando la compañía apenas acababa de formarse a partir de las ruinas de Clover Studio. Aquel primer contrato para producir cinco videojuegos supuso el germen de obras maestras como *Bayonetta* o *Vanquish* (sin duda uno de los juegos más infravalorados de la pasada generación junto a *Alpha Protocol* que, oh sorpresa, también fue una producción de Sega). Así que si tienes un amigo "nintendero" que no deja de presumir de las secuelas de *Bayonetta*, recuérdale que sin Sega posiblemente nada de eso habría sido posible.

> **Sega fue la primera en apostar por Platinum Games, financiando sus cinco primeros títulos, entre ellos *Bayonetta* y *Vanquish*.**

A veces esa ambición se ha tornado en desastre, como cuando decidieron lanzar en Occidente el incomprendido *Binary Domain* (PS3, 2012). El fracaso en ventas alcanzó tales proporciones que acabó enterrando nuestras aspiraciones de seguir disfrutando fuera de Japón de las entregas de *Yakuza* (*Binary Domain* fue obra del mismo equipo). Injusto o no, esto nos impidió jugar en su momento con los dos "spin-off" históricos de la saga protagonizada por Kazuma Kiryu y las dos entregas para PSP, al me- »



■ Ley, Orden y tollinas. De abogado a experto en abrir cabezas. Eso sí que es reinventarse, ¿verdad?



Toshihiro Nagoshi ya ha confirmado que los tres llegarán a Occidente y, lo que es mejor, sin censura ni cambios respecto a los originales de PS3. El enorme éxito de ventas cosechado por *Yakuza 6* ha animado a Sega a localizar estos "remasters" para los "gaijines" que se los perdieron en su día. Y si te cuentas entre ellos, no deberías dejarlos escapar bajo ninguna circunstancia. ¿En cuantos juegos puedes discutir sobre el espinoso tema del "bullying" escolar en plena partida de golf? ¿O ejercer de taxista y Pop Idol? ¿O fugarte de una prisión a puñetazos? Tres absolutas obras maestras en su género que desembarcarán en PS4 con mejoras en la resolución y el "frame rate". Puestos a soñar, ojalá vendan lo que no está escrito y Sega se anime a repetir la jugada con los dos spin-off históricos de la saga: *Kenzan!* e *Ishin!*



PROJECT Sakura Wars™

RPG / VISUAL NOVEL | 2020



Otro retorno largamente soñado, teniendo en cuenta que la anterior entrega, creada originalmente por Red (sí, los de *PC Kid*) se remonta a 2005 (*Sakura Wars: So Long, My Love*, en PS2). Las primeras imágenes se desvelaron durante el reciente Sega Fes 2019, y la intención de Sega es lanzarlo en Japón el próximo invierno y distribuirlo en el resto de mercados a lo largo de 2020 (ojo, ya han confirmado que nos llegará con textos en castellano). La acción del juego transcurrirá en el Tokio de 1940, donde combatiremos a los demonios mientras encarnamos a Seijuro Kamiyama y formamos equipo con sus compañeras de la División Floral. Como sus ilustres predecesores, este nuevo *Sakura Wars* combinará elementos de "visual novel" con combates. Está siendo desarrollado por el equipo responsable de la saga *Valkyria Chronicles*, con Tite Kubo (Bleach) al frente del diseño de personajes.

■ *Judgment* llegará con textos en castellano. Ojalá las ventas respalden esta apuesta de Sega.

JUDGMENT™

AVENTURA DE ACCIÓN | 21 DE JUNIO

La nueva creación del Ryu Ga Gotoku Studio, con Toshihiro Nagoshi a la batuta, llegará a España en junio, con textos en castellano. En él encarnaremos a Takayuki Yagami, un antiguo abogado reconvertido en detective privado, que irá investigando diferentes casos a lo largo y ancho del ficticio barrio tokiota de Kabukicho (el mismo en el que transcurrían las peripecias de Kazuma Kiryu). Para desempeñar su labor, Yagami tendrá que disfrazarse, vigilar sospechosos, recoger pruebas y, cuando la ocasión lo requiera, repartir justicia a base de patadas en la boca, al estilo del Dragón de Dojima. Algo así como un hipotético episodio de Ley y Orden: Tokio, pero con mamporros. La relación de *Judgment* con la saga *Yakuza* podría ir más allá de la localización del juego y el talento del detective para la lucha callejera: en una de las pantallas que distribuyó Sega aparece Ono Michio, la delirante mascota que llegamos a encarnar en una de las misiones de *Yakuza 6*. ¿Llegaremos a cruzarnos con Kiryu y otros secundarios de la saga en algún momento? ¿Estarán planeando alguna especie de "crossover"? Daríamos un pie a cambio.









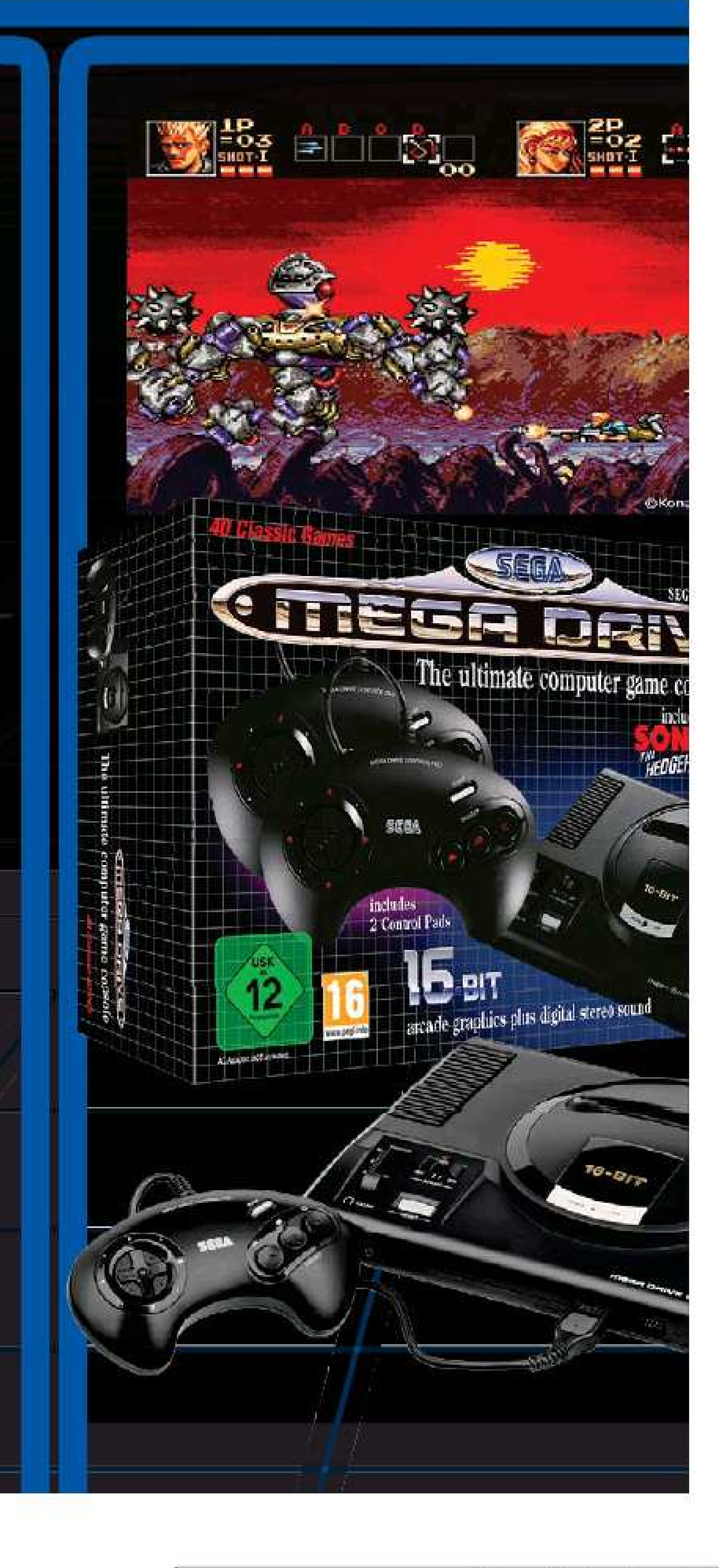
BEAT'EM-UP 2019

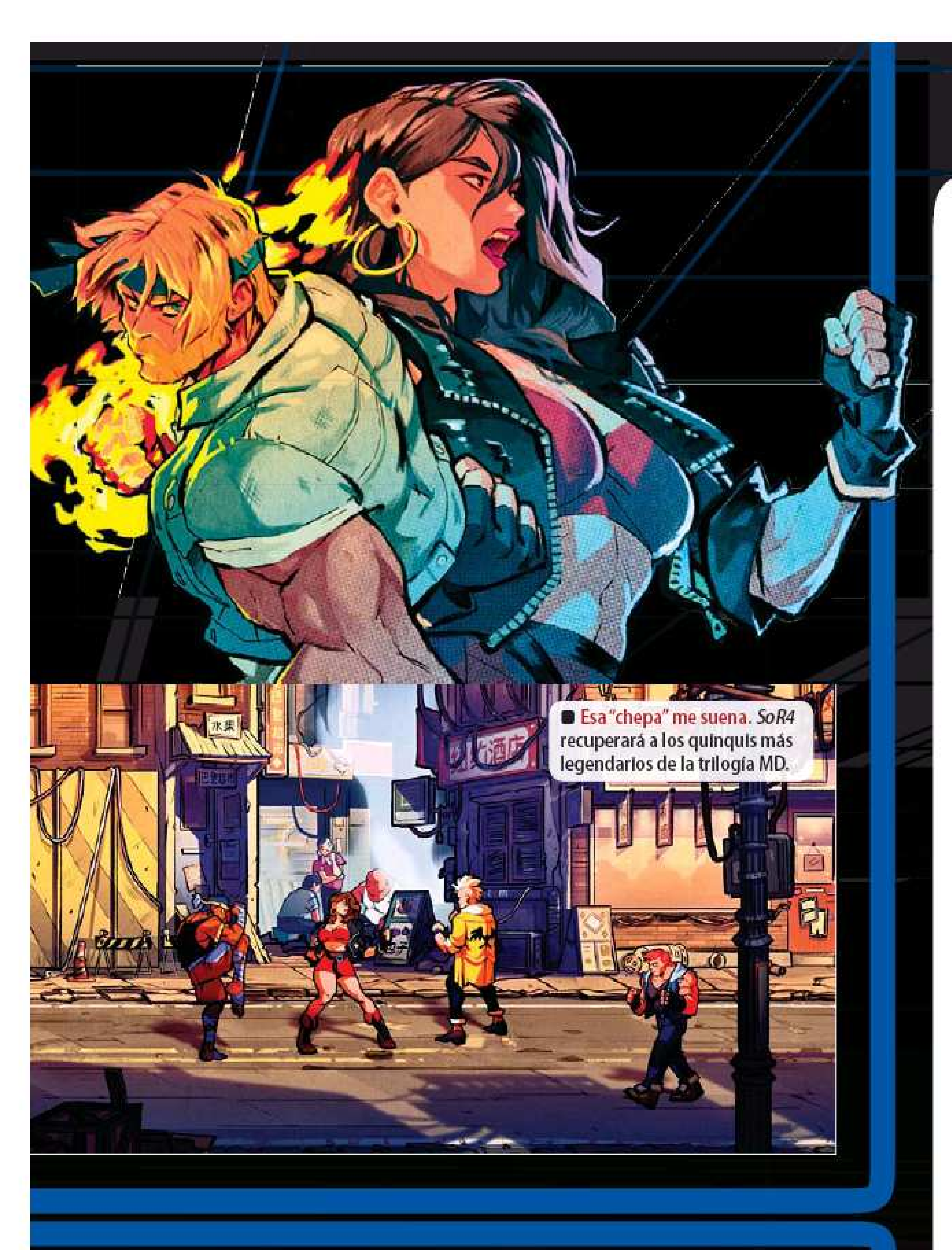
Si *Shenmue III* puede calificarse de milagro, no sabemos cómo definir el retorno de la saga *Streets of Rage*. Muchos intentaron retomarla en el pasado (desde Core Design, en un proyecto que acabó derivando en *Fighting Force*, hasta el propio Yuzo Koshiro y su compañía Ancient en Dreamcast), pero finalmente han sido DotEmu, Lizardcube y Guard Crush Games los que se han llevado el gato al agua. 25 años después de su última aventura en Mega Drive, Axel Stone y Blaze Fielding vuelven a las calles (junto a dos personajes más que aún no se han desvelado), para repartir estopa en una secuela que ha levantado polémica entre los fans más integristas por su estética cartoon. A nosotros nos parece fantástica, al igual que su devoción a la hora de rescatar a los quinquis más emblemáticos de los cartuchos de MD. Al igual que *Sonic Mania*, estamos hablando de una obra de puro amor, a manos de los creadores del remake de *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* y los responsables del delirante *Streets of Fury*. El tráiler del juego muestra a un Axel algo entradito en carnes (la historia del juego transcurrirá diez años después de los eventos de *SoR3*) y una total compenetración entre la pareja de justicieros, que llegan incluso a "pasarse" los enemigos como si fueran balones de playa, a base de bofetadas. Si se apunta Koshiro a la fiesta esto se viene abajo.

nos hasta que entró en liza un señor llamado Gio Corsi, responsable de la división de Second Party Games de PlayStation. Corsi puso en marcha una campaña llamada #BuildingTheList para que los jugadores pidieran los juegos que aún no habían llegado a Occidente. Y los fans de Kiryu respondieron en masa, logrando que *Yakuza 5* llegara en formato digital al catálogo occidental de PS3. A este le seguiría *Yakuza 0*, la precuela de la saga, y *Yakuza Kiwami* (un remake para PS4 del original de PS2). No sin cierto asombro, Sega descubrió que los fans occidentales estaban dispuestos a volcarse con una saga tan deliciosamente exótica como *Yakuza*, como quedó patente con la sexta entrega, que casi igualó las ventas cosechadas fuera de Japón con las del país del sol naciente. De hecho la saga *Yakuza*, a fecha de octubre de 2018, ha vendido la friolera de 9,3 millones de unidades en todo el planeta, lo que ha animado a Sega a cumplir por fin una promesa que hace mucho que tenía pendiente con nosotros: *Judgement*, (el nuevo juego del estudio responsable de los *Yakuza*) llegará a nosotros con textos en castellano. Ojalá las ventas respondan ante esta decidida apuesta porque, si somos francos, las aventuras de Kiryu nunca han vendido realmente bien por estos lares.

El apoyo de Sony fue determinante para que la saga *Yakuza* regresara a Occidente tras la debacle en ventas de *Binary Domain*.

2019 va a ser un gran año para los "segueros": hace unas semanas se anunció el regreso de la franquicia *Sakura Taisen*, que llevaba en barbecho desde 2005, y en octubre podremos revivir nuestra infancia con la Mega Drive Mini, una pequeña joya que va a recuperar 40 clásicos de la edad dorada de los 16 bits, de la mano de la mismísima M2, los responsables de la emulación de los mejores títulos del sello Sega Ages. Libres de la rémora de AT Games (los responsables de aquellas horribles MD de plástico barato y sonido horroroso), Sega se ha tomado muy en serio la fabricación de la MD Mini, tanto en lo referente al acabado y las tripas de la consola, como en su catálogo, que variará dependiendo del territorio. Los más nostálgicos ya se relamen de gusto, pero no perdamos de vista los nuevos lanzamientos. Desde ese *Shenmue III* (otro milagro) hasta *Judgement* o el nuevo *Sonic* de carreras. Esto sólo podría mejorarse si en el próximo E3 anunciaran un OutRun 3.







Esa "chepa" me suena. *SoR4* recuperará a los quinquis más legendarios de la trilogía MD.



En pleno "boom" de las consolas Mini y para celebrar el 30 aniversario de Mega Drive, Sega estuvo a punto de pifiarla recurriendo a los mentecatos de AT Games. Por suerte, recularon a tiempo y decidieron facturar "in house" esta preciosa versión reducida de su mítica consola de 16 bits. Llegará a las tiendas el 19 de septiembre, con la garantía de que la emulación corre a cargo de M2, responsables de los portentosos *Sega Ages*. Salvo la discutible jugada de incluir los pads de seis botones solo en el modelo japonés (en Occidente incluirá los mandos de tres botones), en lo demás Sega lo está bordando, al ir desvelando con cuentagotas los 40 títulos que ofrecerá el catálogo, y que será diferente entre las versiones japonesa, la asiática y la occidental. Nos duele quedarnos sin el MUSHA de la japonesa, pero a cambio vamos a disfrutar de *Castle of Illusion, Earthworm Jim* y el primer *Sonic* (además de *Sonic 2* que se incluirá en todos los territorios). Y lo mejor, podremos elegir región en *Castlevania* y *Contra*. Y aún quedan por desvelar otros 20 juegos del catálogo. Ojalá metan *OutRun*.

JUEGOS DE SEGA MEMORABLES PARA Playstation



OUT RUN 2006: C2C

Sumo Digital adaptó magistralmente el *OutRun 2 SP* de AM2 a PlayStation 2 y PSP, para regocijo de los que pensamos que donde esté un derrape eterno que se quiten las castañas hiperrealistas. Frenar es de cobardes.



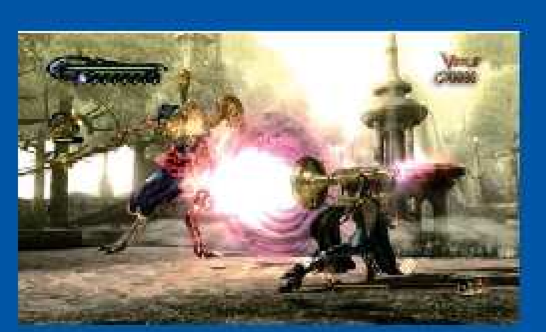
VIRTUA FIGHTER 5

El padre de la lucha poligonal no podía faltar en esta selección, con la conversión a PS3 de la última, por ahora, encarnación recreativa del clásico de AM2. Peleas tan hermosas como sorprendentemente técnicas.



VALKYRIA CHRONICLES

Estrategia por turnos, tanques y estética anime. ¿Se puede pedir algo más en esta vida? Al juego original de PS3 le siguieron tres secuelas y dos spin-off. Una auténtica saga de culto que cuenta con un nutrido grupo de seguidores.



BAYONETTA

El primer gran pelotazo de Platinum Games, creado bajo el paraguas de Sega. Los antiguos miembros de Clover demostraron a Capcom que podían vencer a Dante en su misma liga. ¡Y de qué manera! Una joya atemporal.



VANQUISH

Curiosamente *Vanquish* era el título más ambicioso de los cinco de Platinum para Sega, pero acabó eclipsado por la bruja. No tuvo la suerte comercial que merecía, pero con el paso del tiempo se ha convertido en un título de culto.



ALIEN ISOLATION

Gearbox la lió parda con su *Colonial Marines*, pero por suerte ahí estaba Creative Assembly para devolverle la dignidad a Sega y a la franquicia Alien. Dar esquinazo al xenomorfo era una experiencia tan terrorífica como gozosa.



YAKUZA 6

Sólo podíamos elegir uno de los juegos protagonizados por Kiryu, asi que hemos elegido su aventura final, una delicia de marcado tono crepuscular en la que llegabas a organizar un grupo de autoayuda... ¡dentro de una bar!



SONIC MANIA

Nadie mejor que un grupo de fans para crear el mejor Sonic 2D que se ha visto desde los tiempos de la MD. Un auténtico festín de colorido, pixelazos y loopings, que elevó el volumen al 11 con la versión *Plus*.

FINAL FANTASY XV

Quién te ha visto...

Presumir de ser el título más ambicioso de una saga como *Final Fantasy* no es moco de pavo, pero los altibajos que sufrió durante su dilatado desarrollo dejaron una huella demasiado evidente.

LO QUE ERA...

» **Tras más de una década de espera, *FF XV*** llegó a nuestras consolas con el fin de revolucionar la saga. Un mundo más abierto que nunca, con un sistema de combate directo y accesible, y un apartado visual apabullante. Esas eran las premisas con las que Square Enix pretendía contentar a los millones de seguidores que tiene la franquicia en todo el mundo.

» **Es cierto que el título atrajo a mucho público** nuevo, pero a los jugadores más veteranos nunca les convenció el sistema de combate y progresión que propone esta entrega. Aunque notable, desgraciadamente el resultado fue demasiado irregular. Como diría nuestro sabio amigo Gandalf el Gris: "disperso... como mantequilla untada en demasiado pan".



LO QUE SE HIZO REGULAR

» **Un tortuoso desarrollo de más de diez años** le pesa a cualquiera, y a *Final Fantasy XV* le produjo visibles costuras que menoscabaron su resultado final. Una narrativa inconsistente, con deficiencias en ritmo y cohesión, y algunas ideas de diseño claramente desfasadas fueron sus principales problemas, pero no los únicos. Estrenar motor gráfico tampoco ayudó al, ya de por sí, caótico proceso creativo.

» **El lanzamiento estuvo manchado** por filtraciones debido a la venta anticipada del juego en determinados países. Esta distribución no autorizada ocasionó que Internet se llenara de gravísimos spoilers sobre la trama del juego. Hajime Tabata se disculpó públicamente. Estos errores siempre son molestos, pero tratándose de un juego cuya espera se había prolongado durante una década la reacción fue muy negativa.

» **El mundo que presenta *Final Fantasy XV*** es enorme y exuberante. El trabajo artístico, tanto de escenarios como de fauna, es una auténtica pasada. Desde sus parajes naturales hasta las zonas urbanas rebosan detalle y se convierten en un personaje más de la aventura. Así mismo, el desplazamiento por el mapa es algo tosco y los vehículos están desaprovechados, pero su poderosa ambientación y las numerosas actividades con las que han reforzado la experiencia compensan en cierta medida otros errores de diseño.

» **El característico enfoque coral de la serie** no solo está presente, sino que es el eje sobre el que gira toda el juego. Nunca antes en la saga se había transmitido la amistad y el compañerismo a este nivel, y es sin duda el aspecto del juego que será recordado con más cariño. ¡El "bromance" en estado puro!





CRONOLOGÍA

8 DE MAYO, 2006
Square Enix da a conocer *Final Fantasy Versus XIII* durante el E3. Lo desarrollan los creadores de *Kingdom Hearts II* y será exclusivo de PS3.



11 DE JUNIO, 2013
Shuhei Yoshida presenta *Final Fantasy XV* en la conferencia de Sony del E3. Anteriormente conocido como *Final Fantasy Versus XIII*, luce un apartado visual de infarto y promete ser el título más ambicioso de la franquicia.

29 DE NOVIEMBRE, 2016
***Final Fantasy XV* se estrena** distribuyendo más de cinco millones de copias en su primer día y se estima que será el videojuego más rápidamente vendido de la saga. Aun así, el lanzamiento no está exento de críticas y molestas filtraciones.

28 DE MARZO, 2017
Aterriza la primera expansión, *Episode Gladiolus*. En este DLC encarnamos a Gladio, lo cual cambia radicalmente el combate y nos permite profundizar más en este querido personaje. Aunque resulta algo corta contenta a los fans.



La cancelación de tres de las cuatro expansiones previstas para este año suponen un abrupto final para una entrega discutida desde sus inicios.

Y quién te ve

Puede que no sea la entrega más querida por la comunidad, pero sin duda es la más controvertida. Por el camino ha conquistado a muchos... pero no a los suficientes como para tener más continuidad.

LO QUE ES...

» Con el paso de los años, *Final Fantasy XV* ha expandido y mejorado su factura de lanzamiento. Tanto las mecánicas como la narrativa, pasando por el rendimiento, han sido retocados para dotar al juego de más equilibrio. Aún con estos remiendos, no alcanza la excelencia dentro de un género en el que, cada vez, esta mítica franquicia se siente menos relevante.

» *Final Fantasy XV* nació con la expectativa de convertirse en los cimientos sobre los que sustentar el futuro de la saga. Nuevo motor gráfico, nuevo sistema de combate y progresión, nuevo planteamiento del mundo abierto... Pero aunque estemos ante un juego notable, da la sensación de que hay pocas cosas que merezca la pena conservar de cara a futuras entregas.



LO QUE SE HA HECHO REGULAR

» La expansión del juego a través de capítulos no sólo le ha conferido continuidad, sino que ha sido crucial para profundizar en sus carismáticos personajes e ir añadiendo mecánicas con las que reinventar, a pequeña escala, la propuesta. La duración de estos contenidos no ha satisfecho a la comunidad, pero a grandes rasgos han dejado un buen sabor de boca.

» Además, *FF XV* ha mejorado a través de importantes parches gratuitos. La posibilidad de controlar a todo el elenco de protagonistas ha añadido interesantes capas a un sistema de combate demasiado simple. Estas actualizaciones también han permitido corregir la dirección narrativa del capítulo 13, la sección del juego más criticada y polémica durante el lanzamiento. Aun así, los parches... parches son, y hay errores de base que desgraciadamente no se pueden subsanar.

» Con la llegada del modo multijugador, a través de la expansión *Comrades*, se sintió un atisbo de luz en la oscura senda post lanzamiento del título. Jugar con amigos y poder crear a nuestro propio personaje le dieron frescura al juego, pero aunque la propuesta sonara muy atractiva, el resultado quedó muy lejos de tener un peso específico en la experiencia. Si buscas multijugador en la saga, *FF XIV* es la respuesta.

» La marcha de Hajime Tabata de Square Enix y la cancelación de tres de las cuatro expansiones previstas para el presente año ponen de manifiesto la mala gestión del título. Un final abrupto para un juego que, aunque notable, no ha alcanzado las cotas de calidad que esperamos de la prestigiosa franquicia que le da nombre. Cuando la bola de nieve no se detiene, es inevitable que se haga más y más grande.





27 DE JUNIO, 2017
Se lanza *Episode Prompto*, que muestra los orígenes del personaje a través de una pequeña aventura introspectiva marcada por inesperados giros de guion y algo más de duración que su predecesor. Más vale Prompto que tarde...

15 DE NOVIEMBRE, 2017
Square Enix lanza *Comrades*, expansión que implementa el ansiado modo cooperativo y la posibilidad de crear nuestro propio avatar. Un año después se relanzó de manera independiente con motivo del segundo aniversario de *FFXV*.



13 DE DICIEMBRE, 2017
***Episode Ignis* llega a nuestras PlayStation 4.** Su trama acontece en Altissia, proporcionando el jugador total libertad para explorar la espectacular localización y sus preciosistas calles, y cuyo objetivo es encontrar al príncipe Noctis.

26 DE MARZO, 2019
A pesar de la cancelación de las otras tres expansiones planificadas para el presente año, *Episode Ardyn* se libra de la criba y se convierte en el último capítulo descargable del juego. Venganza y muchas respuestas en un DLC ya disponible por 9,95€.









Género:
AVENTURA
Desarrollador:
BEND STUDIO
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
64,95 €
Precio Coleccionista:
149,95 €



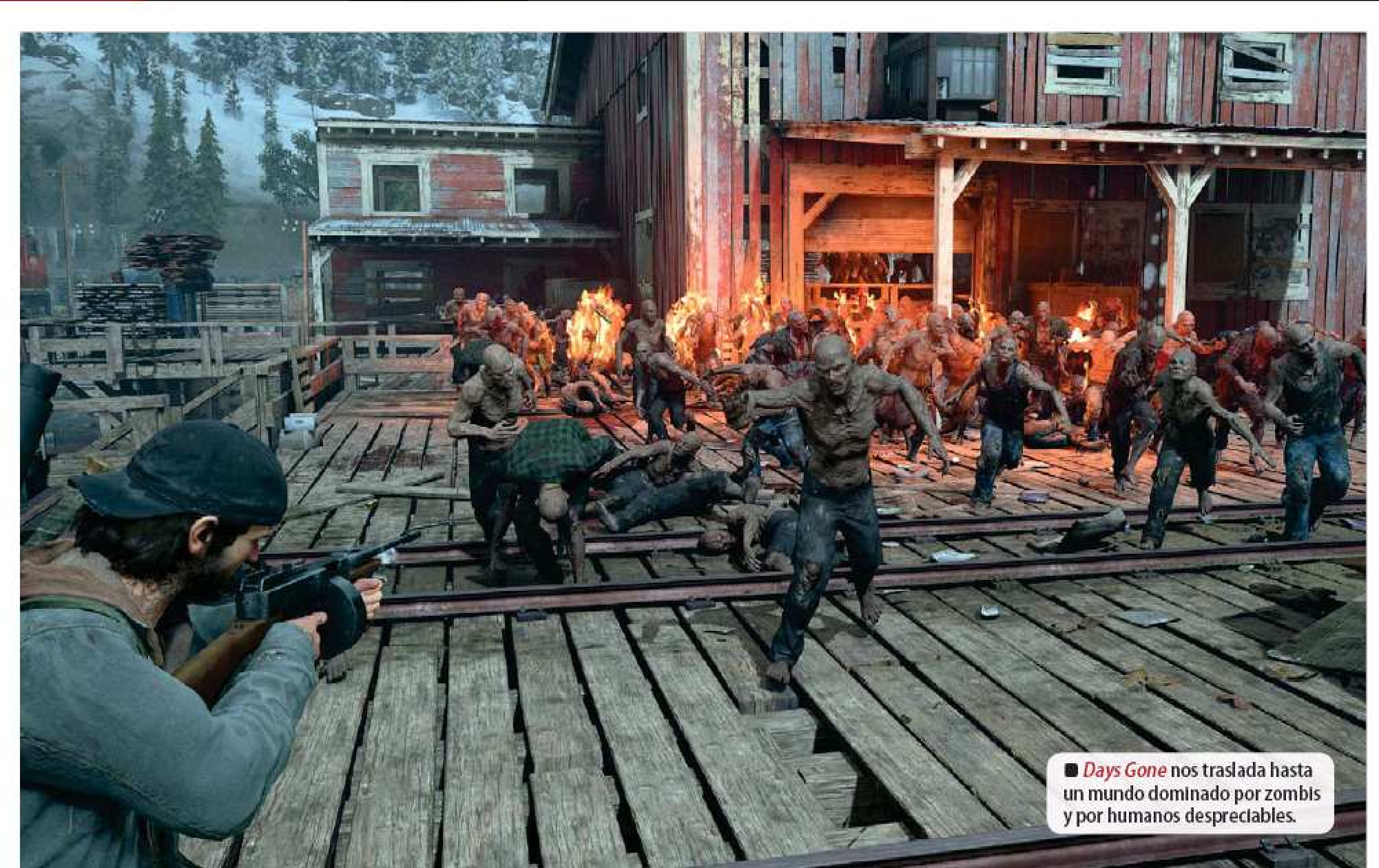






JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://bendstudio.com/games/days-gone/



Days Gone nos traslada hasta un mundo dominado por zombis y por humanos despreciables.

ENGENDRANDO UNA NUEVA AVENTURA DE ZOMBIS

Days Gone

Deacon ha perdido a su mujer, a sus amigos y ha visto cómo la sociedad se venía abajo. Eso sí, de su moto no se separa. Cuestión de prioridades, ¿no?

Como gente entrenada en esto de los holocaustos zombis, ya nos veíamos venir buena parte de las mecánicas de juego de las que haría gala *Days Gone*. La clásica receta apocalíptica de supervivencia, humanos matándose por los escasos recursos disponibles y, por supuesto, una buena ristra de zombis a los que aniquilar.

El peso del argumento es bastante mayor de lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de juegos, con múltiples misiones principales y secundarias que van completando las líneas argumentales de cada personaje y con una enorme ración de secuencias de vídeo. Desgraciadamente, salvo determinadas ramificaciones del guión, la mayoría de los acontecimientos que vivimos son bastante previsibles y el carisma de algunos personajes deja mucho que desear, sobre todo porque hay personajes de algunos campamentos que pierden mucho protagonismo al avanzar en la aventura hasta casi desaparecer sin ninguna explicación de por medio. A nivel jugable, el bucle de búsqueda de recursos con los que fabricar armas y objetos de curación para luego usarlos en las batallas y volver a empezar, funciona de maravilla. El progreso del personaje es realmente lento, pero los cambios son sustanciales y realmente pasamos de ser un "pobre diablo" que debe huir al mínimo peligro a un auténtico aniquilador de hordas de engendros. Las hordas, por cierto, son otro de los grandes puntos positi-

» UN SANDBOX CON MUCHA HISTORIA



1 **ESCENAS.** Nuestra aventura está repleta de secuencias de vídeo que van desvelando la trama, cómo se produjo el brote zombi y mucho más.

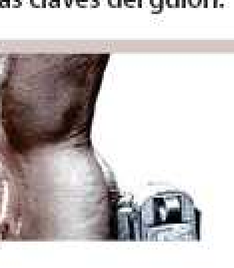


2 **DECISIONES.** Son mucho más descafeinadas de lo que se prometía. Al final nos limitamos a evolucionar más rápido, o no, cada campamento.



3 **FLASHBACKS.** La historia de amor entre nuestro héroe, Deacon, y su mujer, desaparecida tras la infección zombi, es una de las claves del guión.







■ El combustible de nuestra moto se agota, así que debemos encontrar garrafas o parar en gasolineras para repostar y continuar.



■ Las hordas de engendros son lo mejor del juego. Hay que ser rápido e ir cargado de armas y munición si queremos sobrevivir.



■ Los nidos de engendros son un foco de zombis que sólo podemos erradicar usando fuego.





Enfrentarnos a hordas con cientos de engendros es lo mejor del juego y, aún así, podrían haberlo explotado mejor.

vos. Acabar con ellas requiere cierta estrategia, diversos preparativos y, sobre todo, siempre consiguen reflejar momentos épicos de una tensión brutal. Lamentablemente, estos enfrentamientos no llegan hasta casi acabada la aventura y, mientras tanto, los combates contra pequeños grupos de zombis o humanos se hacen demasiado repetitivos.

El desarrollo abierto típico de los sandbox resulta engañoso, ya que nuestro avance es, en el fondo, mucho más lineal de lo que parece. A nivel técnico, aunque algunos parches han mejorado la experiencia y otros parecen haberla estropeado. El resultado, al menos en nuestro caso, ha sido bastante aceptable, pese a las constantes ralentizaciones al viajar en moto o algunos "bugs" aquí y allá. La mezcla de acción pura y dura y sigilo funciona muy bien, aunque a medida que mejoramos a nuestro protagonista las opciones para pasar inadvertido empiezan a no tener demasiado sentido. La falta de carisma de nuestro héroe se refleja también en el mundo de juego que, aunque variado en lo estético, no aporta suficientes alicientes para ser explorado al dedillo. Es, en líneas generales, una aventura realmente genérica, que no termina de destacar en casi nada, pero que, tampoco podemos negarlo, resulta bastante entretenida. Si hubieran aprovechado mejor las hordas y las distintas clases de engendro, otro motero cantaría.



■ El sigilo es fundamental para sobrevivir, especialmente durante los primeros compases de la aventura. Y además, ¡ahorra munición!



■ La moto no sólo es un medio de transporte, sino que también protagoniza una buena ristra de misiones secundarias de captura.

» SOBREVIVIENDO EN TERRITORIO HOSTIL

Uno de los pilares jugables, tal y como reza el propio eslógan del juego, es que el mundo va contra nosotros. Así, a cada palmo de Oregón que vamos explorando, nuevos peligros nos salen al paso. La clave es no darnos un respiro y que siempre tengamos la sensación de esta a punto de "diñarla".



FACCIONES. Aunque los zombis son el problema más común, los humanos quizás son los más sanguinarios y monstruosos.



ENGENDROS. Las hordas de engendros casi siempre nos harán salir por patas. Hay que estar muy preparado para eliminarlas.



ANIMALES. Como remate, la fauna salvaje también nos incordiará. Nos las vemos con lobos, osos... y sus versiones infectadas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La tensión al enfrentarnos con las hordas. El equilibrio entre armas y habilidades. La moto.

» LO PEOR
La ambientación, la dirección artística y, sobre todo, las mecánicas, son muy genéricas.

Te gustará + que... 7 DAYS TO DIE



Te gustará − que... DYING LIGHT



82	**» GRÁFICOS** Tiene detalles sobresalientes, pero también ralentizaciones y popping.
82	**» SONIDO** El doblaje es excelente, pero la banda sonora es casi siempre mediocre.
80	**» DIVERSIÓN** Las hordas son un puntazo, aunque la mayoría de misiones se repiten.
85	**» DURACIÓN** Unas 35 horas para completarlo. Hasta las 50 para hacerlo todo.
NOTA 80	Tiene detalles jugables muy interesantes, pero en líneas generales acaba siendo poco arriesgado e innovador.



Género:
LUCHA
Desarrollador:
NETHERREALM
Editor:
WARNER
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €
Precio Premium Edition:
99,95 €






JUGADORES 1-2
JUG. ONLINE 1-2
TEXTOS CASTELLANO
VOCES INGLÉS
BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P


https://www.mortalkombat.com/



Scorpion, Sub-Zero y compañía regresan en un título tan completo como espectacular.

JUEGO Play RECOMENDADO

LOS KOMBATES **MÁS ESPERADOS Y SANGRIENTOS**

Mortal Kombat 11

La excelente saga de juegos de lucha regresa por todo lo alto con una de las entregas más espectaculares, completas y viscerales de toda su historia.

Muy probablemente, se trataba del arcade de lucha más esperado de esta temporada. Y la mejor noticia de todas es que el resultado ha estado a la altura. *Mortal Kombat 11* es una de las entregas más sobresalientes de su dilatada historia (y lleva más de 25 años dando guerra)... ¡pero no sólo eso! También se ha convertido en uno de los nuevos referentes dentro de su género gracias a sus muchos alicientes y virtudes.

El nivel de excelencia que nos deparan sus combates de esencia 2D es increíble. Y en esto tiene mucha culpa su magnífico sistema de control, que resulta tan accesible (dentro de lo que cabe, no os equivoquéis) como, también, preciso y lleno de posibilidades. Combos, ataques especiales, presas, contras y demás acciones pueden ser ejecutadas a lo largo de cada enfrentamiento con total soltura. Entre sus innovaciones, en esta ocasión se han integrado los llamados Fatal Blows, unos devastadores ataques que causan estragos... pero que únicamente pueden ser materializados cuando la vitalidad del luchador que los realiza se encuentra bajo mínimos. Y como sólo pueden ser efectuados una vez en cada contienda, añade un toque estratégico que le sienta muy bien al título. Otra gran novedad tiene que ver con el medidor de energía (situado en la parte inferior) que, esta vez, ha sido dividido en dos partes: ofensiva y defensiva. Y en función de cuál utilicemos, somos capaces de efectuar ciertas maniobras de ataque o defensa durante los duelos, añadiendo de esta forma más profundidad a cada combate. Lo que sí que no ha cambiado nada es la dinámica de los



KOMBATES PARA TODOS LOS GUSTOS


1 **EL MODO HISTORIA** es una auténtica pasada debido a su extraordinaria narrativa, tan interesante como muy bien escrita.


2 **LAS TORRES ESTÁN DE REGRESO,** una de las opciones más llamativas y que puede depararnos multitud de recompensas jugosas.


3 **LA KRIPTA,** el lugar en el que podemos canjear lo que vamos obteniendo por diversos artículos y extras, se ha visto muy remozada.



La variedad de escenarios que se dejan ver en esta entrega, más de una veintena, es un detalle muy plausible. Éste nos encanta.



Los Fatal Blows son unos movimientos salvajes que sólo pueden ser ejecutados cuando nuestra barra de vida está muy vacía.



El control es inmejorable y gracias a eso es posible realizar toda clase de movimientos.





Los enfrentamientos resultan muy dinámicos y equilibrados, dando como resultado una jugabilidad excelsa

enfrentamientos, que sigue siendo tan dinámica y frenética como, por supuesto, violenta y cargada de gore. Durante las peleas es posible contemplar golpes de lo más bestia así como sangre emanando de los maltrechos cuerpos de los luchadores. Pero como ya imagináis, el éxtasis se alcanza con los impactantes Fatalities. Estos movimientos finales son de los más crudos, espectaculares y originales jamás vistos en esta saga... y en ninguna otra.

Aparte de todo esto, los modos de juego que pone en liza *Mortal Kombat 11* son tan variados como interesantes, dando lugar a semanas de diversión. El modo Historia nos ha parecido sensacional, apostando por una narrativa tan sugerente y bien recreada que para sí quisieran muchas películas actuales. A esta modalidad se unen otras muchas, desde las clásicas Torres a los duelos online y offline, la posibilidad de personalizar a los luchadores o, incluso, asistir a un entrenamiento de Fatalities. Un título muy completo en todos los sentidos al que cuesta echarle algo en cara. Por decir algo, del nutrido plantel de luchadores en *MK11*, sólo tres son inéditos (Kollector, Cetrion y Geras). ¡Nos hubiera gustado ver alguna cara nueva más! Y si bien el doblaje en inglés es magnífico, podría haberse incluido voces en nuestro idioma. Al menos los textos sí están en castellano ¿Y qué hay de su acabado técnico? Pues que roza el sobresaliente gracias a los detallados escenarios y a las exquisitas animaciones que muestran los personajes, redondeando así un juego de lucha magistral.



Los Fatalities que se dejan ver en esta entrega son de los mejores que hemos contemplado nunca. ¡Y además regresan los Brutalities!



El editor de personajes es realmente completo y está muy bien recreado, permitiéndonos adornar a los personajes a voluntad.

LOS NUEVOS KONTENDIENTES

El plantel de personajes controlables está formado por 24 luchadores (cifra que se ampliará en el futuro con los ya consabidos DLC). Una cifra bastante respetable... pero que sólo nos deja disfrutar de tres caras nuevas dentro del gran universo de *Mortal Kombat*: Kollector, Geras y Cetrion.



KOLLECTOR es un personaje bastante especial que posee cuatro brazos y una cadena que usa de manera muy efectiva.



GERAS es un "mazacote" que posee un repertorio de golpes contundente y tiene a la arena y al flujo del tiempo a su merced.



CETRION es una deidad con aspecto humano y tiene la habilidad de dominar los elementos: tierra, fuego, agua y aire.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control, el plantel de personajes, los escenarios, las modalidades... ¡y los Fatalities!

» LO PEOR
Sólo figuran tres nuevos luchadores. Podría haber llegado doblado a nuestro idioma.

Te gustará + que...



Te gustará + que...



88	**» GRÁFICOS** Rozan el sobresaliente, pero las caras de los personajes son mejorables.
85	**» SONIDO** Salvajes y contundentes efectos y un gran doblaje... sólo en inglés.
91	**» DIVERSIÓN** Es imposible no disfrutar con este arcade de lucha: es fantástico.
90	**» DURACIÓN** Infinidad de modalidades, extras desbloqueables, escenarios...
NOTA 90	*Mortal Kombat 11* es una de las entregas más memorables dentro de la saga y uno de los mejores títulos de su género.





Género:
AVENTURA
Desarrollador:
ASOBO STUDIO
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
14 DE MAYO
Precio:
49,95 €

JUGADORES 1
JUG. ONLINE -
TEXTOS CASTELLANO
VOCES INGLÉS
BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 4K

http://www.aplaguetale.com/



Una gran odisea se presenta en forma de aventura que goza de un desarrollo pausado y adictivo.

VIVE UNA **GRAN AVENTURA** OSCURA Y DIFERENTE



A Plague Tale: Innocence

Adéntrate en una aventura muy especial protagonizada por dos hermanos que tiene lugar en Francia en el siglo XIV y con la Peste como telón de fondo.

De vez en cuando y con menos frecuencia de la que nos gustaría, aparece un título especial. Un juego que, a pesar de no alcanzar unas cotas de calidad sobresalientes, sí que consigue ofrecer algo distinto en varias materias. *A Plague Tale: Innocence* es uno de esos "milagros". Una aventura que huye de muchos de los convencionalismos que rodean a la inmensa mayoría de los juegos para ofrecer una experiencia única a aquellos usuarios que buscan algo diferente.

De primeras, la gran historia que sirve para respaldar de manera excepcional a la jugabilidad está mucho más cuidada de lo habitual y, además, ha sido muy bien plasmada. Todo gira alrededor de dos hermanos, Amicia y el pequeño Hugo, quien está afectado por una enfermedad. Ambos deben escapar de la Inquisición... la misma que acabó con sus padres y con el resto de sus conocidos, emprendiendo un viaje desesperado por la supervivencia. Y por si no tuvieran bastante con esto, la acción tiene lugar en Francia a finales del siglo XIV, con la Peste en plena efervescencia. Con esta historia tan bien recreada disfrutamos de un estilo de juego que, como base, acoge el sigilo como uno de sus principales valores. De esta forma y controlando directamente a Amicia, a lo largo de una generosa cantidad de episodios tenemos que ir avanzando esquivando cuantos obstáculos y situaciones peliguadas se van dando... y no son pocos. Equipada únicamente con una honda, tenemos que apañárnoslas para

» UNA **JUGABILIDAD** MUY DIVERSA



① **EL SIGILO** es el ingrediente más importante que ostenta esta obra. Avanzar sin ser detectados es una tarea ardua pero muy gratificante.



② **EL TOQUE RPG** viene dado por la posibilidad de ir mejorando algunos objetos de los personajes así como haciendo acopio de varios ítems.



③ **LA EXPLORACIÓN** de los escenarios también es muy necesaria, pudiendo visitar desde frondosos bosques a pequeñas aldeas y pueblos.

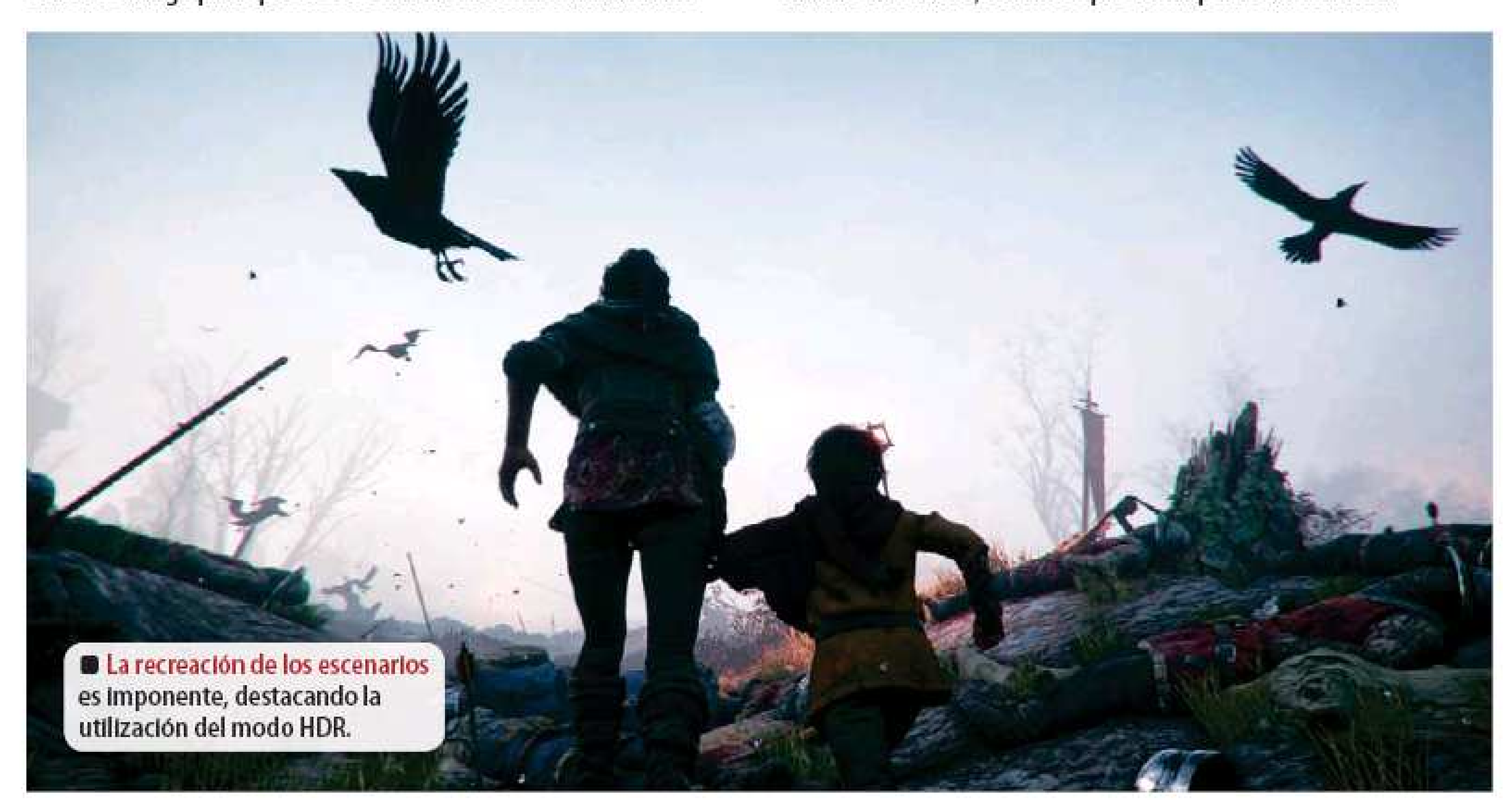




A pesar de que siempre controlamos a Amicia, es posible dar órdenes a Hugo para que efectúe ciertas acciones o maniobras.



Correr sin parar ni mirar atrás es la única alternativa que, de cuando en cuando, tenemos que tomar para salir con vida.



La recreación de los escenarios es imponente, destacando la utilización del modo HDR.



La ambientación no puede ser más acertada, oscura y realista: es uno de los puntos fuertes de esta propuesta.

evitar que multitud de enemigos (jefes finales incluidos) nos den caza. Y a esto se suma la presencia de las ratas infectadas (¡las hay a montones!), que no dudarán en devorar a quien ose pasar más tiempo del debido en la oscuridad que envuelve a muchos de los fondos que visitamos.

La mecánica de juego que nos propone esta aventura resulta tan absorbente como variada. Al ya mencionado sigilo se unen otros ingredientes como la resolución de puzles (muy simples en su mayoría), leves toques RPG, escenas de acción bien planteadas, la posibilidad de interactuar con diversos objetos que se dan cita en los escenarios, indicar las órdenes precisas a Hugo para que se cuele por un pequeño agujero o nos espere en un lugar determinado... Esta amplísima gama de situaciones terminan proporcionando una experiencia de juego muy profunda, rica en matices y realmente entretenida. Un planteamiento tan absorbente como bien diseñado y, dentro de lo que cabe, bastante original. Sí, puede haber jugadores que echen de menos una presencia más notable del componente acción pero, más que un defecto, es una decisión de diseño. Y muy acertada en nuestra opinión, al igual que sucede con su presencia técnica. La ambientación es soberbia, el uso del HDR es magistral y además el modelado de los personajes y sus animaciones es muy notable. Una excelente banda sonora y un doblaje en inglés (textos en español) bastante conseguido ponen la guinda a un título tan diferente como atractivo.



La Inquisición quiere capturar a Hugo a toda costa. ¿Por qué motivo? Eso lo vamos descubriendo a medida que avanzamos.



Diversas escenas de vídeo van narrando la historia (voces en inglés y textos en español) de manera bastante acertada.

UNA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

En esta increíble odisea vamos a tener que superar un buen número de problemas y obstáculos, algunos de ellos muy turbios. La jugabilidad que nos ofrece esta obra es realmente variada e integra numerosos elementos que es necesario tener en cuenta y saber utilizar con total sabiduría.



LA HONDA que siempre lleva consigo Amicia es fundamental para atacar a los rivales, distraerles, acertar a otros ítems...



LA OSCURIDAD es uno de los peores enemigos a los que debemos hacer frente. ¡Las ratas nos devorarán en la penumbra!



LOS PUZLES, en su mayoría bastante sencillos, salpican la aventura y aportan más diversidad si cabe a la acción.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia es muy buena. El desarrollo se sale de lo habitual. Excelente ambientación.

» LO PEOR
Los puzles son bastante sencillos. Puede resultar demasiado pausado en ocasiones.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



88	**» GRÁFICOS** Amplia gama de escenarios y sensacional ambientación e iluminación.
87	**» SONIDO** Buen doblaje, notable banda sonora e inspirados efectos de sonido.
84	**» DIVERSIÓN** El sigilo y el componente aventurero han sido muy bien integrados.
79	**» DURACIÓN** No es muy rejugable, pero por lo menos da para unas 10 horas.
NOTA 83	Una absorbente aventura que cimenta su jugabilidad en el sigilo y leves toques de rol de manera más que plausible.







Giga Wrecker Alt mezcla combates, exploración y puzles al más puro estilo "metroidvania".

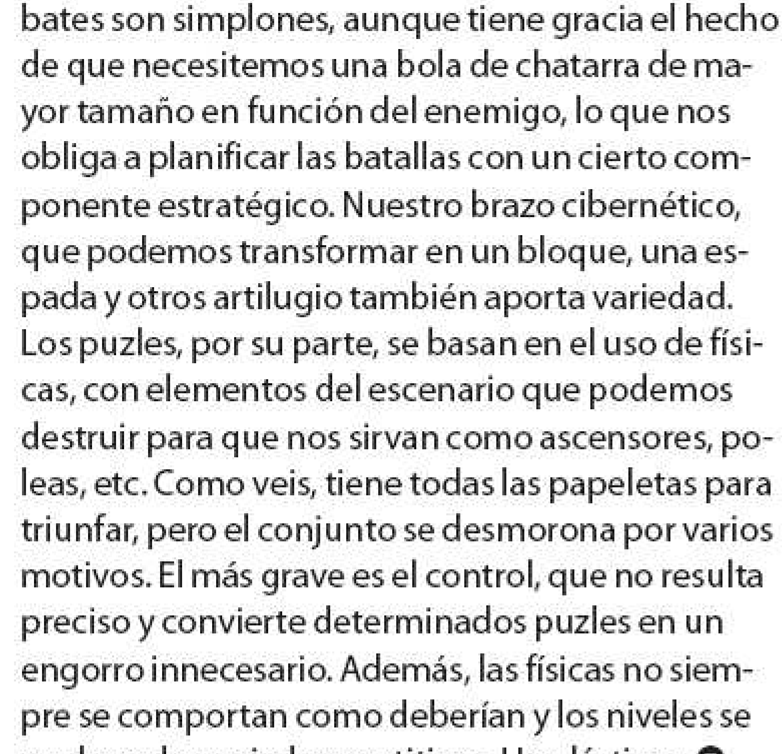
RECICLANDO LAS VIEJAS MECÁNICAS METROIDVANIA

Giga Wrecker Alt

La humanidad prácticamente ha sucumbido ante los robots y sólo nos queda una cosa sensata por hacer con ellos: convertirlos en chatarra.

Los creadores de la saga *Pokémon* cambian de tercio y nos ofrecen una aventura de corte "metroidvania" protagonizada por una joven que, tras estar a punto de morir, se convierte en una poderosa cíborg capaz de acabar con los robots que han sometido a la humanidad.

La mezcla de exploración, combates y puzles es la auténtica salsa del juego, así que desgranemos cada uno de los ingredientes. La exploración nos obliga, como buen "metroidvania", a volver sobre nuestros pasos para alcanzar zonas antes inaccesibles con las nuevas habilidades que vamos adquiriendo. Sin embargo, el desarrollo es más lineal que otras propuestas similares y el mapeado, elemento clave para saber a dónde debemos ir, no acaba de ser muy entendible. Los com-



bates son simplones, aunque tiene gracia el hecho de que necesitemos una bola de chatarra de mayor tamaño en función del enemigo, lo que nos obliga a planificar las batallas con un cierto componente estratégico. Nuestro brazo cibernético, que podemos transformar en un bloque, una espada y otros artilugio también aporta variedad. Los puzles, por su parte, se basan en el uso de físicas, con elementos del escenario que podemos destruir para que nos sirvan como ascensores, poleas, etc. Como veis, tiene todas las papeletas para triunfar, pero el conjunto se desmorona por varios motivos. El más grave es el control, que no resulta preciso y convierte determinados puzles en un engorro innecesario. Además, las físicas no siempre se comportan como deberían y los niveles se vuelven demasiado repetitivos. Una lástima.



El brazo cibernético de nuestra heroína convierte chatarra en varias herramientas, como este cubo.



Los puzles se van complicando, así que podemos activar una pista para ayudarnos a completarlos.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La mezcla de géneros, propia de los "metroidvania". El argumento y los diseños manga.

» LO PEOR
El control no es todo lo preciso que debería ser. Físicas algo incoherentes. Algo repetitivo.

65	**» GRÁFICOS** Artísticamente tiene su punto, pero el acabado general es mediocre.
70	**» SONIDO** Banda sonora bastante apañada, efectos normales y no tiene voces.
72	**» DIVERSIÓN** La mezcla de géneros engancha, pero los fallos jugables lo estropean.
75	**» DURACIÓN** 10 horas para completar la historia y hasta 15 para hacerlo todo.
NOTA 71	Cuenta con ideas de lo más interesante, pero algunos fallos de control y jugabilidad hacen que no brille como podría.

» LOS ENGRANAJES DE UNA AVENTURA ROBÓTICA



① **HISTORIA.** La humanidad ha sido diezmada y vive esclavizada por los robots. Nuestra única esperanza, irónicamente, es una humana cíborg.



② **PUZLES.** Además de los robots a los que debemos aniquilar, también hay que resolver variados puzles en los que las físicas son fundamentales.



③ **COMBATES.** Para acabar con los robots necesitamos hacernos con una cantidad de chatarra determinada, que luego les estampamos en el morro.





Acabar con oleadas de bichos monstruosos (como las clásicas hormigas gigantes) son nuestro pan de cada día en *EDF: Iron Rain*.

MONSTRUOSOS **ALIENÍGENAS** QUE SE RESISTEN A MORIR

Earth Defense Force: Iron Rain

Pasan los años, pero seguimos teniendo que defender nuestro planeta de los ataques de enormes criaturas extraterrestres. ¡Soldado, la Tierra te necesita!

Estamos ya en el año 2040, pero las cosas no han cambiado mucho con respecto a 2017, 2022 o 2025, fechas en las que se ambientaron las anteriores entregas de *Earth Defense Force*. Y es que hordas y hordas de gigantescas criaturas no cejan en su empeño de invadir nuestro amado planeta, así que habrá que volver a empuñar las armas para defenderlo, ¿no?

Bueno, en realidad algo sí ha cambiado. El estudio Yuke´s se ha encargado de su desarrollo, lo que nos asegura un apartado gráfico bastante superior al de anteriores entregas (tampoco era muy difícil). Por lo demás, nos encontramos la diversión sencilla y sin complejos de siempre: deberemos rechazar a toda costa una invasión de monstruosas criaturas que va "in crescendo" en las más de 50 misiones que propone (eso sí, el anterior tenía el doble). Para ello podremos personalizar a nuestro soldado y elegi entre 4 clases distintas: Trooper (la versátil infantería), Heavy Striker (lentos pero acorazados y expertos en armamento pesado), Jet Lifter (que pueden volar) y la nueva Prowl Rider (capaces de controlar a los aliens). Ésta no es la única novedad, ya que ahora las armas no están limitadas a un tipo de clase y podemos elegir la que queramos al principio de cada misión (pagando un precio). Como suele ocurrir, jugando en solitario el desarrollo es repetitivo pero podemos disfrutarlo en cooperativo (a dobles a pantalla partida y hasta 6 online). Y aparte, ofrece un modo competitivo 4 vs 4. Sin revolucionarla, *EDF: Iron Rain* mejora la clásica apuesta de esta serie de culto que, al igual que sus invasores alienígenas, se resiste a morir.



Podemos jugarlo en cooperativo (hasta 6 jugadores online y dos a pantalla partida en la misma consola).



Hay 4 clases para elegir, cada una con sus atributos y características. Podemos equipar el arma que queramos.

» NOVEDADES DE ESTA NUEVA **INVASIÓN** EXTRATERRESTRE

1. **MEJORAS GRÁFICAS.** El uso de Unreal Engine y el buen hacer de Yuke´s le dotan de un apartado técnico superior al de otras entregas.
2. **NUEVA CLASE.** La llamada Prowl Rider, que nos permite controlar a los aliens. Y ahora podemos personalizar a nuestro soldado:
3. **TRADUCIDO** Y además cuenta con los textos en castellano. A ver si esta apuesta logra que esta saga de culto gane adeptos en nuestro país.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Diversión directa que se disfruta más en cooperativo. Gráficamente ha mejorado.

» LO PEOR
En solitario puede hacerse repetitivo. Ofrece la mitad de misiones que la entrega anterior.

74	» GRÁFICOS El uso del Unreal Engine le dota de unos gráficos bastante decentes.
68	» SONIDO Discreto y con voces en japonés o inglés (y textos en castellano).
82	» DIVERSIÓN En solitario se hace repetitivo pero su cooperativo es muy divertido.
85	» DURACIÓN 50 misiones con 5 niveles de dificultad dan para muchas horas.
NOTA 79	Sin revolucionar los pilares de la serie, esta entrega pule y mejora algunos aspectos. Mucho mejor en cooperativo.

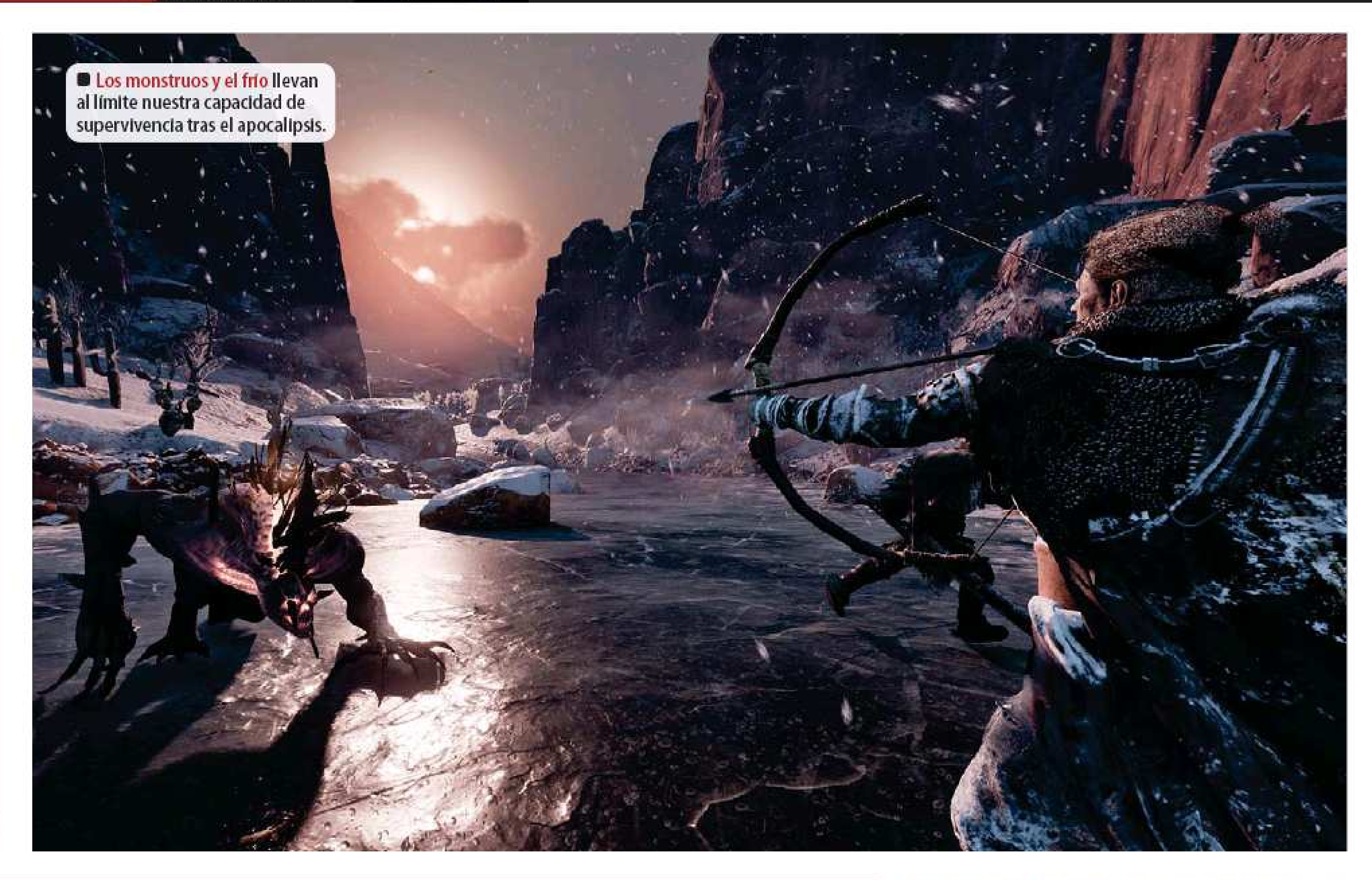




Género:
SUPERVIVENCIA
Desarrollador:
BLACK FOREST GAMES
Editor:
THQ NORDIC
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,99 €

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://fadetosilence.com/



Los monstruos y el frío llevan al límite nuestra capacidad de supervivencia tras el apocalipsis.

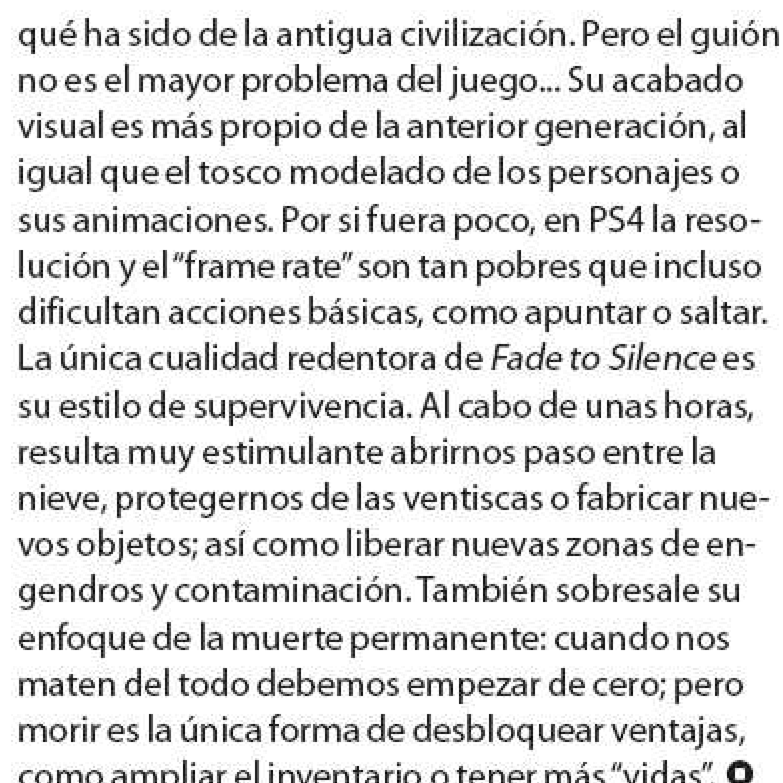
SUPERVIVENCIA EXTREMA EN UN **INFIERNO BLANCO**

Fade to Silence

Un experimento fallido ha sumido a nuestro mundo en un invierno sin fin. Seguir con vida exige buscar los escasos recursos y luchar contra engendros.

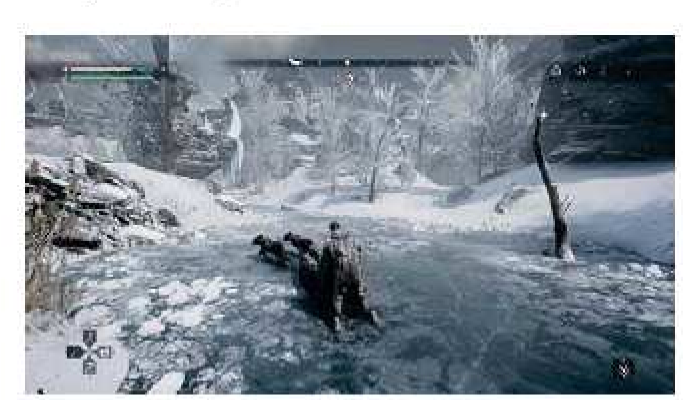
Si hay algo que nos han enseñado cientos de libros y "pelis" es que no se debe jugar con el continuo espacio-tiempo. Es justo lo que sirve como trasfondo a *Fade to Silence*: tras un experimento espacio-temporal, se desata el apocalipsis. No sólo surgen en nuestro mundo criaturas de pesadilla, sino que también se desata un invierno brutal. Sin tecnología a nuestro alcance, el único modo de salir adelante es encontrar recursos, explorar zonas de provecho y reunir a un grupo de supervivientes en nuestro campamento.

Si el argumento de *Fade to Silence* os parece "endeble", estáis en lo cierto. La poca información sobre lo ocurrido nos llega en pinceladas... Durante las pantallas de carga. El resto lo ponen las revelaciones de la Voz Interior, así como contemplar qué ha sido de la antigua civilización. Pero el guión no es el mayor problema del juego... Su acabado visual es más propio de la anterior generación, al igual que el tosco modelado de los personajes o sus animaciones. Por si fuera poco, en PS4 la resolución y el "frame rate" son tan pobres que incluso dificultan acciones básicas, como apuntar o saltar. La única cualidad redentora de *Fade to Silence* es su estilo de supervivencia. Al cabo de unas horas, resulta muy estimulante abrirnos paso entre la nieve, protegernos de las ventiscas o fabricar nuevos objetos; así como liberar nuevas zonas de engendros y contaminación. También sobresale su enfoque de la muerte permanente: cuando nos maten del todo debemos empezar de cero; pero morir es la única forma de desbloquear ventajas, como ampliar el inventario o tener más "vidas".





La Voz Interior es un espíritu demoníaco que nos acompaña. Su objetivo es desmoralizarnos a toda costa.



El trineo nos permite movernos con rapidez y llevar más carga. Los lobos deben ser rescatados de nidos.



CLAVES PARA SOBREVIVIR AL **FRÍO ETERNO**

① **RECURSOS.** La leña y la comida son esenciales. Hay zonas de caza, tala y minería, pero con recursos limitados. Descubrir nuevas zonas es imperativo.

② **SUPERVIVIENTES.** Al unirse al campamento pueden buscar recursos, fabricar objetos y combatir a nuestro lado. Todos tienen un pasado trágico.

③ **NIDOS.** Debemos acabar con los engendros purificar asentamientos y nidos, para así desbloquear vetas de recursos y nuevas zonas del mapa.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Te atrapa a la larga. Sensación genuina de supervivencia. Su "permadeath" es diferente.

» **LO PEOR**
Es feo. Su pobreza técnica afecta incluso a las mecánicas. El guión resulta pobre y confuso.

51	» **GRÁFICOS** Modelado anticuado, animaciones "flojas" e ínfima resolución en PS4.
60	» **SONIDO** Música simplemente correcta y un doblaje en inglés que "cumple".
75	» **DIVERSIÓN** Cuando dominas sus mecánicas, su estilo de supervivencia engancha.
73	» **DURACIÓN** Si evitas morir, completar todo el mapeado te lleva unas 30 horas.
NOTA 64	Su propuesta de supervivencia es algo áspera; pero a la larga, engancha. Ojalá hubiese tenido un apartado técnico a la altura.

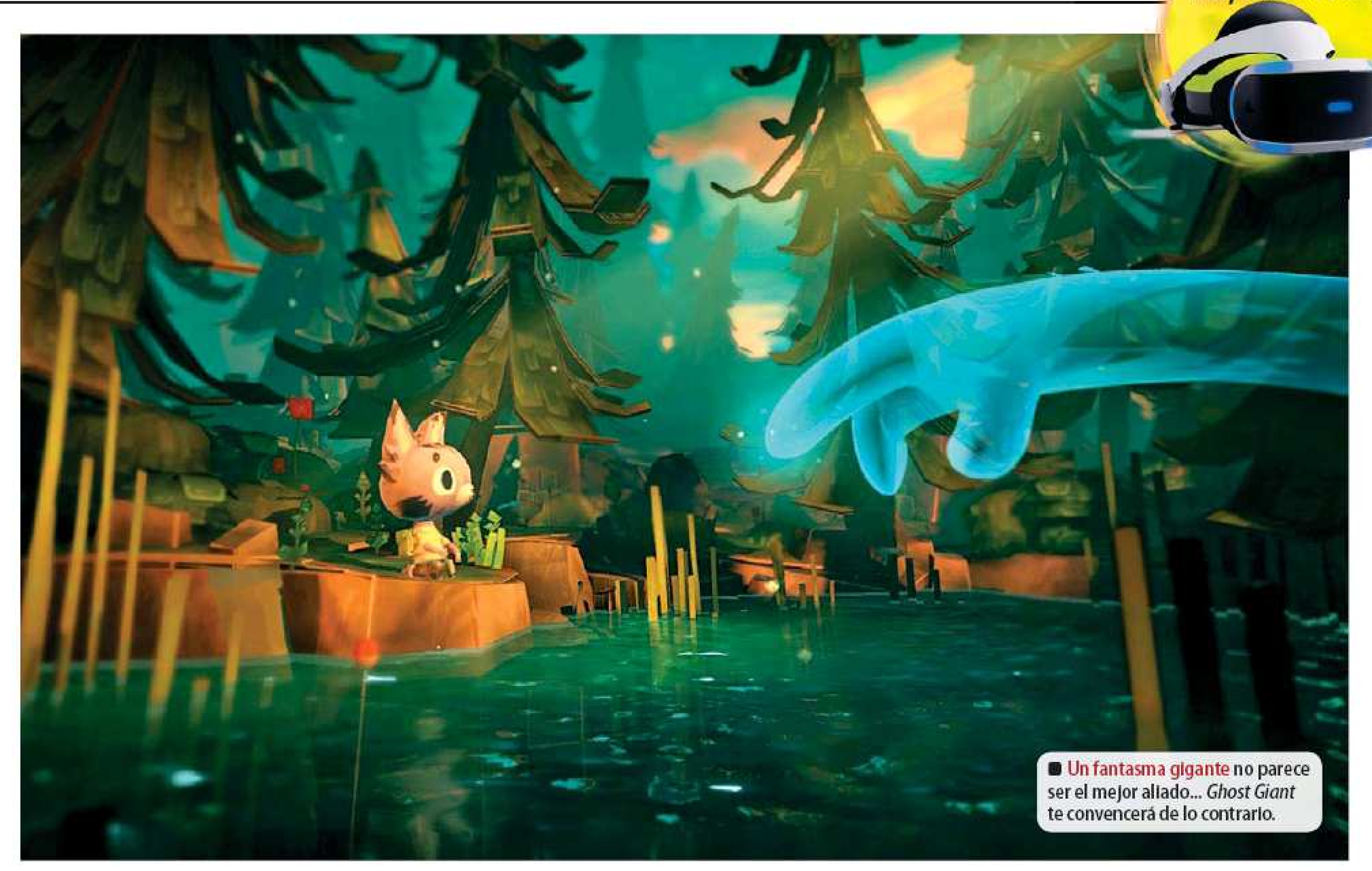
EXCLUSIVO PlayStation.VR



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **ZOINKI**
Editor: **AVANCE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **24,99 €**
Precio Deluxe Ed.: **34,95 €**

JUGADORES 1 | JUG ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS
BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P

https://ghostgiant.zoinkgames.com



Un fantasma gigante no parece ser el mejor aliado... *Ghost Giant* te convencerá de lo contrario.

SÓLO CAMINA **A MI LADO** Y SÉ MI **AMIGO**

Ghost Giant

Un fantástico mundo en el que la amistad, por excéntrica que parezca, puede tumbar hasta los más profundos y complejos obstáculos de la vida.

Louis, un pequeño gato, llora desconsolado a la orilla de un lago. En ese momento, y sin mediar palabra, hacemos acto de presencia. El felino corre despavorido a esconderse sin querer creer lo que ven sus ojos: no todos los días se te presenta un gigantesco fantasma. Pero esto no es una historia de terror. El azulado espectro se propone ayudarle a encontrar la felicidad y desde ese momento ese será nuestro único objetivo.

Al ser una experiencia creada en exclusiva para PlayStation VR, estamos ante una aventura cuya puesta en escena y jugabilidad encajan como un guante en el periférico de Sony. Ese alto nivel de acabado queda patente en cada aspecto del juego. Su emotiva historia fluye sin cesar mientras resolvemos sencillos pero originales rompecabezas y descubrimos la sorprendente densidad del escenario con nuestras propias manos. Una interacción directa e intuitiva con el entorno que depara momentos realmente preciosistas y memorables desde el primer contacto. Mover pesados objetos, reparar grandes maquinarias, incluso provocar la lluvia... el uso de los mandos Move nos permiten un sinfín de posibilidades a través de un esquema de control simple y accesible. A medida que superan situaciones de lo más singulares y se va esclareciendo el verdadero trasfondo de la trama, el vínculo entre el fantasma y Louis se fortalece. Su amistad es el hilo conductor a lo largo de los 12 capítulos que componen la aventura que, si bien resulta algo breve, merece la pena de cabo a rabo y se convierte en un indispensable dentro del prolífico catálogo de realidad virtual de Sony.



Incluso el menú de inicio tiene encanto y pone de manifiesto el cariño con el que se ha creado el juego.



Louis afronta las dificultades con empeño, pero no es más que un pequeño gato con demasiados problemas.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su artesanal mundo, repleto de simpáticos personajes e innumerables detalles.

» LO PEOR
Sus 12 capítulos se quedan cortos y los puzles, aunque originales, son demasiado sencillos.

83	» GRÁFICOS Su rendimiento es excelente y la dirección artística, una delicia.
80	» SONIDO Su tratamiento es inmersivo pero se echa en falta voces en castellano.
85	» DIVERSIÓN La trama, los personajes y los puzles te cautivarán de principio a fin.
72	» DURACIÓN Es una experiencia breve, unas tres horas, pero merece la pena.
NOTA 80	*Ghost Giant* construye con mimo una preciosa fábula que aprovecha al máximo las bondades de la realidad virtual.

» LOS **TRES PILARES** DE LA EXPERIENCIA



① **NARRATIVA.** La historia se desarrolla a nuestro alrededor de forma dinámica, sin necesidad de parar la acción o plantear cinemáticas.



② **PUZLES.** Aunque muy sencillos, están muy bien implementados en el escenario y suelen sorprender con mecánicas realmente imaginativas.



③ **RETOS EXTRA.** Cada nivel ofrece objetivos adicionales. Desde encontrar esperpénticos sombreros para Louis, hasta encestar balones de baloncesto.



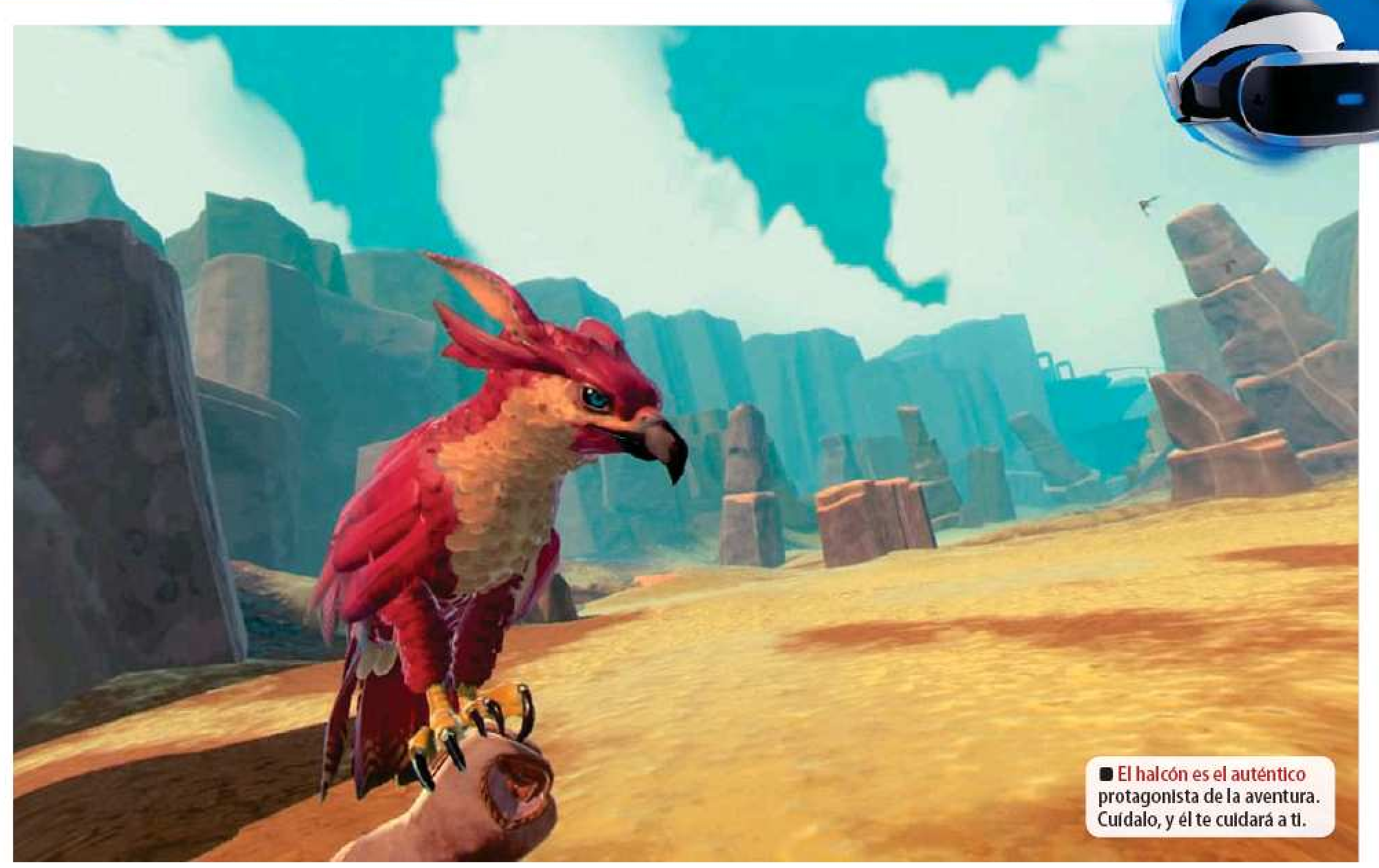
COMPATIBLE PlayStation VR



Género: AVENTURA
Desarrollador: OUTER LOOP GAMES
Editor: OUTER LOOP GAMES
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 19,99 €

JUGADORES 1
JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO
VOCES INGLÉS
BLU-RAY NO
RESOLUCIÓN 1080 P

https://www.falconage.com/



El halcón es el auténtico protagonista de la aventura. Cuídalo, y él te cuidará a ti.

OJO DE HALCÓN NO... **EL HALCÓN ENTERO**

Falcon Age

La ópera prima del pequeño estudio OuterLoop Games derrocha cariño y frescura, mientras reflexiona sobre nuestro impacto en la naturaleza.

El mundo está colonizado por la malvada Outer Ring Company, que ha implantado grandes fábricas custodiadas por poderosos robots que amenazan la vida natural del planeta. Nosotros encarnamos a Ara, una reclusa que tras escapar de prisión con la ayuda de una hábil cría de halcón, tendrá que decidir su papel en esta distopia en la que los seres humanos ven sus días de esplendor como un borroso sueño del pasado.

El látigo eléctrico que portamos es realmente útil, pero no nos engañemos, el halcón es la verdadera clave para superar todos los retos a los que nos enfrentamos, y nuestro vínculo con él es el auténtico motor de la aventura. Recolectar, cazar, distraer a enemigos... esta adiestrada ave es capaz de eso y mucho más gracias unas mecánicas tan sólidas como intuitivas. Esta original propuesta jugable está arropada además por un control cómodo y sencillo que hace buen uso de los PS Move tanto a la hora de desplazarnos, como durante los combates, y en todo lo que concierne a nuestra interacción con el halcón. Obviamente, la experiencia no está exenta de errores: el entorno pide a gritos más de detalle y densidad; la narrativa es algo tosca y no consigue transmitirnos la historia de una manera atractiva... pero sobre todo el problema del juego es que presenta unos mimbres jugables que ofrecen un potencial que desgraciadamente no ha sido aprovechados. Las seis horas de contenido que presenta son entretenidas y suficientes, pero te dejan con ganas de mucho más. Aun así, estamos ante un título más que recomendable que nos regala sensaciones inolvidables.



LA **CETRERÍA** MÁS VARIADA Y DIVERTIDA

1 **EXPLORA Y RECOLECTA.** El escenario alberga tesoros escondidos y recursos realmente útiles. ¡No los pases por alto!

2 **COMBATE.** Mezclando algo de estrategia y un poco de habilidad, los enfrentamientos resultan originales y bien adaptados a la realidad virtual.

3 **COMERCIA.** Vendiendo recursos y chatarra podremos adquirir accesorios para el halcón. Algunas de ellos serán indispensables para completar el juego.



Los alimentos recolectados sirven para cocinar suculentos platos que curan y refuerzan al halcón.



El juego se puede disfrutar sin la necesidad de usar PlayStation VR, pero la experiencia pierde enteros.



VALORACIÓN

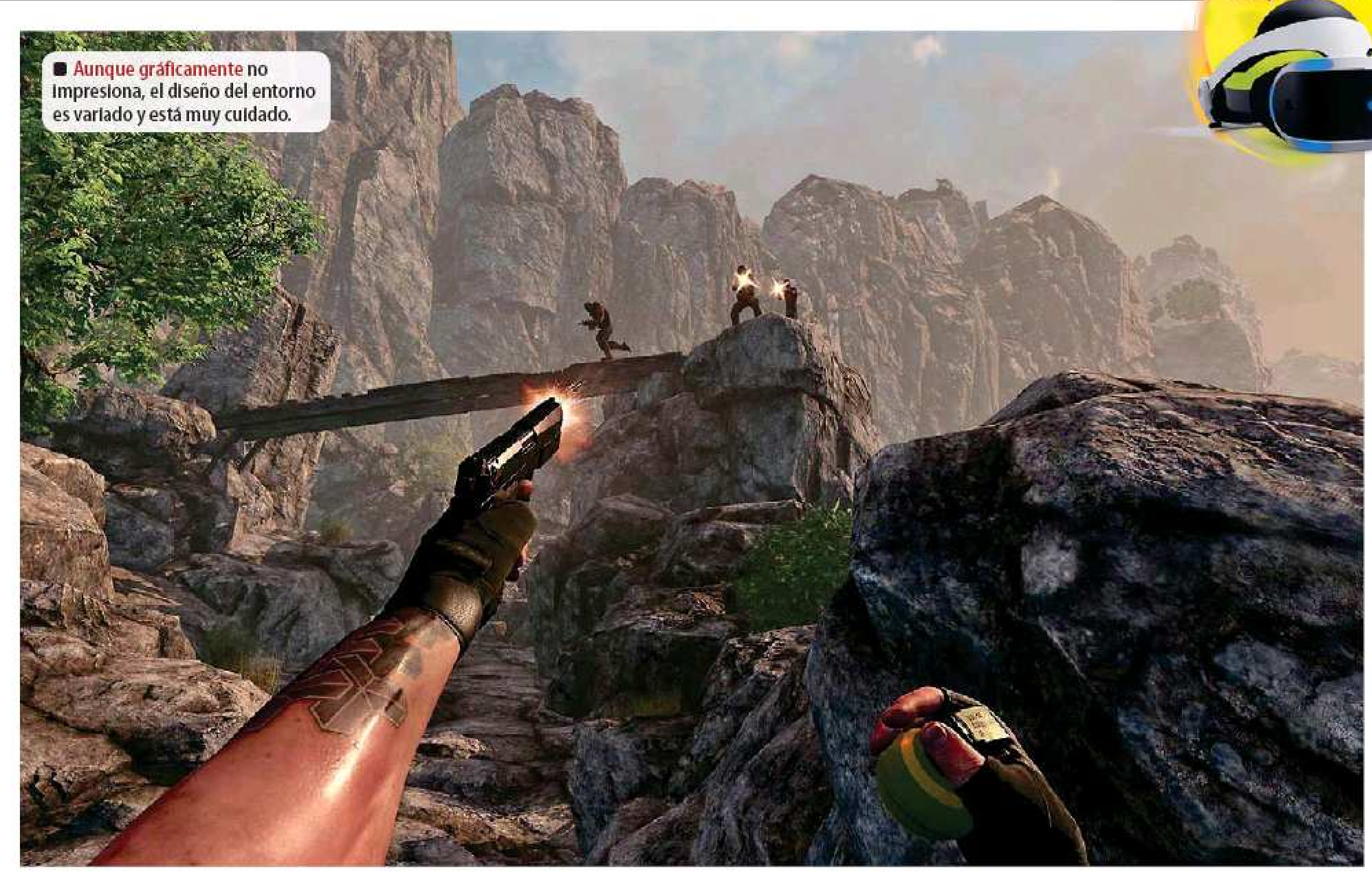
LO MEJOR
La interacción con el halcón está muy bien trabajada y resulta natural e intuitiva.

LO PEOR
Aparte de algún error técnico, el juego propone buenas ideas, pero no sabe explotarlas.

70	**GRÁFICOS** Las texturas son mejorables y los entornos lucen algo vacíos.
70	**SONIDO** Sus melodías son bellas y atmosféricas, pero demasiado repetitivas.
80	**DIVERSIÓN** Tanto el ritmo como las mecánicas del juego funcionan a la perfección.
75	**DURACIÓN** No es corto, pero deja la sensación de haber desaprovechado potencial.
NOTA 74	*Falcon Age* es especial y atesora momentos realmente inmersivos, pero no exprime al máximo sus posibilidades.

EXCLUSIVO PlayStation.VR





Aunque gráficamente no impresiona, el diseño del entorno es variado y está muy cuidado.

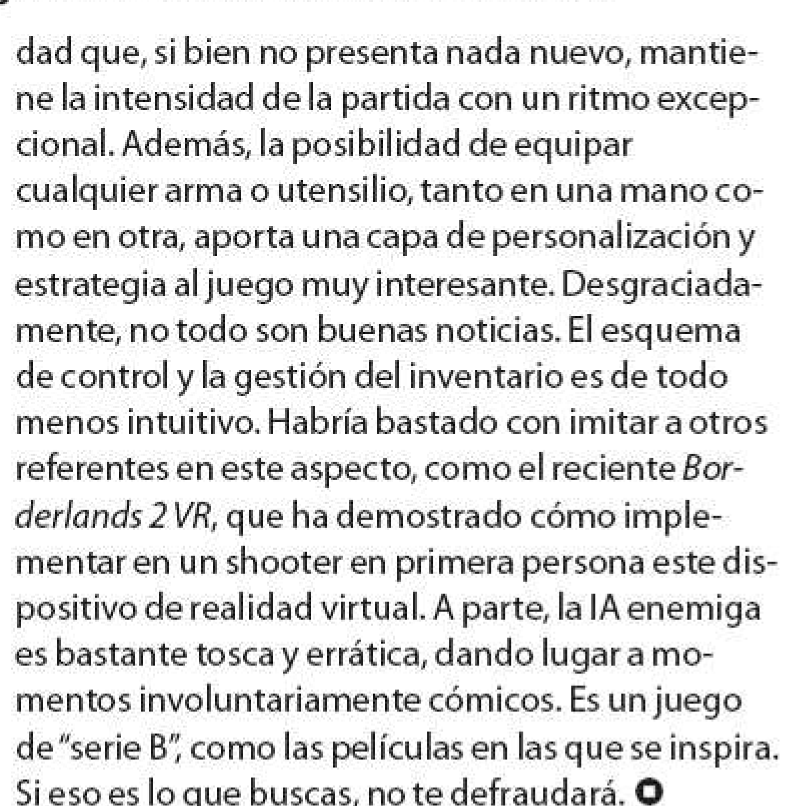
RÍETE TÚ DE LAS **LEYENDAS** OCCIDENTALES

Immortal Legacy: The Jade Cipher

Viva Games nos trae esta aventura "Made in China" con un sinfín de sorprendentes desafíos y los giros de guion más locos de la historia.

Tu nombre es Tyre. Eres un veterano exsoldado de élite que tras una accidentada travesía en avión tendrá que luchar con uñas y dientes por sobrevivir en Yingzhou; una misteriosa isla, epicentro de oscuras leyendas milenarias, habitada por el elenco más pintoresco que puedas imaginar: grupos paramilitares, una "influencer" que parece sacada de un manga para adolescentes, cíborgs con poderes indescriptibles, monstruos titánicos, momias con un increíble apetito...

Así es esta aventura de acción exclusiva para PlayStation VR. Una desconcertante mixtura que, si no te la tomas muy en serio, se disfruta de principio a fin: secciones de disparos, salteadas con ingeniosos puzles y hasta pasajes de terror. Este constante cambio de tono enriquece una jugabilidad que, si bien no presenta nada nuevo, mantiene la intensidad de la partida con un ritmo excepcional. Además, la posibilidad de equipar cualquier arma o utensilio, tanto en una mano como en otra, aporta una capa de personalización y estrategia al juego muy interesante. Desgraciadamente, no todo son buenas noticias. El esquema de control y la gestión del inventario es de todo menos intuitivo. Habría bastado con imitar a otros referentes en este aspecto, como el reciente *Borderlands 2 VR*, que ha demostrado cómo implementar en un shooter en primera persona este dispositivo de realidad virtual. A parte, la IA enemiga es bastante tosca y errática, dando lugar a momentos involuntariamente cómicos. Es un juego de "serie B", como las películas en las que se inspira. Si eso es lo que buscas, no te defraudará.





En una isla llena de violencia y muerte hay ciertos encuentros que nos dejarán con la boca abierta.



Los coleccionables se obtienen tras completar un sencillo puzle. Interesante pero demasiado repetitivo.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su capacidad para sorprender, por su descabellada trama y la variedad de mecánicas.

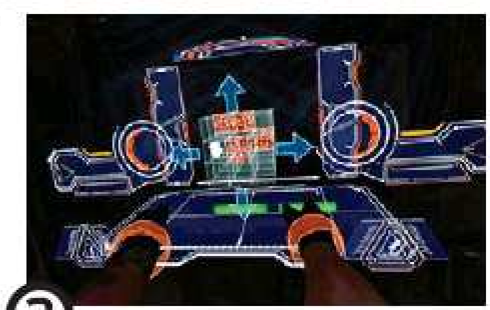
» LO PEOR
El esquema de control es demasiado confuso, afectando claramente a la experiencia.

70	» GRÁFICOS Aunque es visualmente irregular, la ambientación está bien trabajada.
70	» SONIDO Correcto, pero nunca memorable. No está doblado al castellano.
70	» DIVERSIÓN Su mejor baza, aunque se ve lastrada por su control y la IA enemiga.
75	» DURACIÓN Las entretenidas seis horas que depara entretienen, pero no sacian.
NOTA 71	*Immortal Legacy: TJC* es un título "palomitero" que sorprende y divierte a cada paso, pero con serios errores en su control e IA.

» EN LA **VARIEDAD** ESTÁ EL **GUSTO**



1 **ACCIÓN.** Prepárate para hacer frente a montones de descerebrados enemigos. No faltan los rifles, las escopetas... incluso pistolas de clavos.



2 **PUZLES.** Además de originales y creativos, aprovechan bien las posibilidades de los PS Move. Entre tiros y persecuciones, se agradecen.



3 **TERROR.** No todo va a ser explotar y darle al coco. Gracias a la inmersión de la realidad virtual vivirás momentos espeluznantes bajo tierra.





El pasado de los personajes juego un papel fundamental en la trama y se descubre al explorar las mazmorras.

PS4 | KOCH MEDIA | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 59,95 €

Zanki Zero: Last Beginning

Los creadores de la saga *Danganronpa*, Yoshinori Terasawa y Takayuki Sugawara, apuestan en esta ocasión por una combinación de novela visual y aventura. La trama nos trasladará hasta un mundo postapocalíptico en el que un grupo de ocho jóvenes tratan de sobrevivir en un escenario devastado. Nuestros protagonistas serán clones con una corta esperanza de vida que morirán, tanto de causas naturales como violentas, para luego renacer como clones manteniendo sus habilidades aprendidas. Los diálogos serán el eje fundamental de la experiencia de juego, pero, como decíamos, también disfrutamos de mecánicas típicas de las aventuras, la supervivencia o el rol. Así, también nos toca explorar escenarios divididos en casillas, gestionar nuestro inventario, hacer frente a distintos factores como el estrés o disputar sencillos combates en tiempo real. La acción se divide entre la expansión y mejora de nuestra base en la isla principal y la exploración de distintas mazmorras, que además incluyen sencillos puzles y batallas contra jefes finales. Y todo esto, claro, con la típica dirección artística "anime" y un acabado gráfico bastante decente.

VALORACIÓN. **Aunque se han incluido elementos de otros géneros, la clave sigue siendo su poso de novela visual.**


NOTA 76



En la isla principal podemos expandir nuestra base con una cocina, un almacén, baños,...



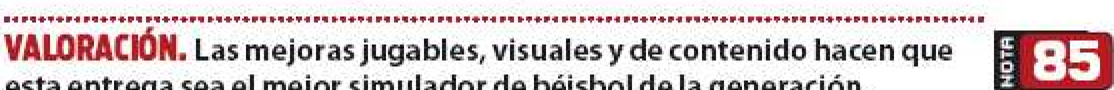



La oferta de modos de juego es tan gigantesca que proporcionará entretenimiento durante meses.

PS4 | SONY SAN DIEGO STUDIO | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE | 59,99€

MLB The Show 19

Año tras año, Sony refina la fórmula del mejor simulador de béisbol del mercado. Esta nueva entrega cuenta, una vez más, con una oferta de modos de juego y contenidos suficientes para mantenernos enganchados durante meses. El modo Diamond Dinasty, con la ya típica colección de cromos, llega con bastantes mejoras y más posibilidades que nunca. Los retoques en la jugabilidad, especialmente en el plano defensivo, suponen una importante mejora, aunque el modo Franchise no ha evolucionado demasiado respecto a la pasada entrega de la serie.


VALORACIÓN. **Las mejoras jugables, visuales y de contenido hacen que esta entrega sea el mejor simulador de béisbol de la generación.**

NOTA 85

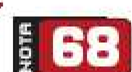

Gestionar una aldea de cavernícolas que luchan contra dinosaurios es la clave jugable.

PS4 | CRAZY MONKEY STUDIOS | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 24,99 €

Warparty

Entrar por las bravas en el género de la estrategia no es tarea sencilla. Por eso, se agradecen propuestas como *Warparty* que , de primeras, no resultan abrumadoras para los más novatos. La ambientación cavernícola, mezclando distintas tribus de salvajes con un poquito de magia y montones de dinosaurios, resulta muy atractiva. Pero finalmente, esta sencillez le pasa factura, especialmente para los fans del género. Además, tiene fallos técnicos, la IA es bastante pobre y, sobre todo, la adaptación del control al DualShock 4 acaba regalando momentos algo injugables.

VALORACIÓN. **La ambientación tiene muchísimo potencial, pero tiene algunos fallos técnicos y jugables que no terminan de convencernos.**


NOTA 68


El crossminton es un deporte de raqueta, pero sin redes, por lo que los partidos son muy ágiles.

PS4 | DAYDREAM SOFTWARE | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE | 14,99 €

eCrossminton

El crossminton es un deporte tan desconocido que, reconozcámoslo, parece que los desarrolladores de esta versión interactiva se lo hayan inventado. Nada más lejos, porque es una modalidad que no cesa de ganar adeptos gracias a su mezcla de bádminton, tenis y squash. El juego en sí trata de reproducir este deporte de la forma más fiel posible y no falla, al menos, en ofrecer las mecánicas mínimas que se podrían exigir. Así, encontramos un golpeo parecido al de las grandes sagas del tenis y una buena ristra de minijuegos que consiguen aportar variedad frente a unos partidos que no dejan de mostrar demasiada simplicidad.

VALORACIÓN. Resulta entretenido en las primeras horas gracias a su mezcla de partidos y minijuegos, pero al final es demasiado simplón.


NOTA 65


¿Alguna vez has pensado en ser camarero ciberpunk? Nosotros tampoco... y resulta que mola.

PS4 | SUKEBAN GAMES | NOVELA VISUAL | YA DISPONIBLE | 14,99€

Va 11-Hall-A: A Cyberpunk Bartender Action

Este "simulador de camarero ciberpunk" llega a PS4 tras su paso por PS Vita. Se trata, efectivamente, de escuchar las penas, verdades y mentiras de la clientela de un bar en un universo ciberpunk. Así, la trama se desarrolla entre copa y copa, descubriendo los secretos y miserias de una sociedad distópica que se refugia en el alcohol como el menor de los males posibles. La BSO electrónica en plan 16 bits y su cuidada dirección artística de corte pixelado terminan de redondear una aventura que, como mínimo, es muy diferente al resto. Su punto flaco es que la trama no siempre está a un gran nivel y que resulta demasiado repetitivo. Y está en inglés.

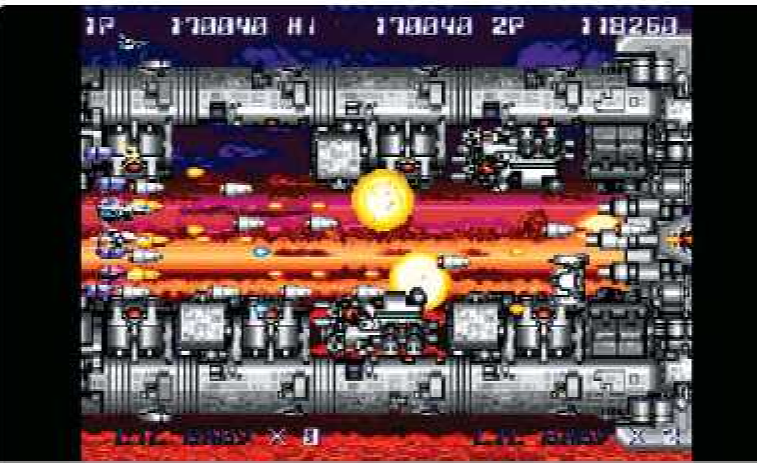
VALORACIÓN. Esta novela visual con toques jugables nos sumerge en un universo realmente atractivo. Lástima que no nos llegue traducida.


NOTA 78










Haunted Castle es el único juego de este recopilatorio que no es un "mata-mata". Y no es muy bueno...

PS4 | KONAMI | RECOPILATORIO | YA DISPONIBLE | 19,99 €

Arcade Classics Anniversary Collection

Konami va a celebrar su medio siglo de antigüedad con el lanzamiento de tres juegos que repasan lo mejor de su trayectoria "añeja". El primero de ellos es *Arcade Classics Anniversary Collection*, un recopilatorio exclusivamente en formato digital que reúne 8 clasicazos de los recreativos "ochenteros": *Scramble*, *TwinBee*, *Nemesis* (*Gradius*), *Salamander* (*Life Force*), *Typhoon* (*A-Jax*), *Haunted Castle*, *Vulcan Venture* (*Gradius II*) y *Thunder Cross*. Salta a la vista que la selección será del agrado, sobre todo, de los fans de los matamarcianos, porque se olvidan casi por completo de otras apuestas de la compañía en la época (como por ejemplo el beat' em up *Teenage Mutant Ninja Turtles*). Ofrecen distintas opciones a la hora de visualizar los juegos, además de permitirnos hacer algunos ajustes en la dificultad. Eso sí, sólo trae una versión de cada título (en algunos casos hay diferencias en función de la región), pero a cambio incluye extras como bocetos o documentos de diseño inéditos, comentarios de sus creadores... No está mal, pero se podría haber hecho mucho mejor y lo cierto es que acaba sabiendo a poco...

VALORACIÓN. Ocho clásicos del arcade "ochentero" de Konami que terminan sabiendo a poco.

NOTA 70



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 24,99 €

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Los Campos del Eliseo

Ya está disponible *Los Campos del Eliseo*, el primero de los tres capítulos que componen *El Destino de la Atlántida*, segundo arco narrativo post-lanzamiento de *AC Odyssey* (los otros dos, titulados *La Tormenta de Hades* y *El Juicio de la Atlántida*, saldrán a mediados de año). En él exploraremos el paraíso del Elíseo, un reino sobrenatural de gran belleza, con el objetivo de revelar sus siniestros secretos mientras nos enfrentamos al poder de los Isu. Veremos nuevas facciones y personajes familiares, y adquiriremos nuevas armas y equipo legendarios. Para poder jugar este DLC tienes que haber contemplado los hilos narrativos Entre Dos Mundos y Heredero de los Recuerdos y tener nivel 28 o superior. Otra opción es hacerlo a través de un "atajo" facilitado por la propia Ubisoft, comenzando ya con nivel 52 y con todo lo necesario para disfrutar de esta trama. Pero ojo que esta progresión no estará disponible al volver a la aventura principal.

VALORACIÓN. **El segundo arco narrativo post-lanzamiento de *AC Odyssey* promete emociones muy fuertes.**



Exploraremos el Eliseo en este primer capítulo de *El Destino de la Atlántida*. Los otros dos llegarán a mediados de este mismo año.



Los Campos del Elíseo también introduce mejoras de Habilidad totalmente nuevas, lo que nos otorgará más posibilidades.





PS4 | UBISOFT | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE | GRATIS

STEEP

Carve the Curve

La Temporada 6 de *Steep* llega con nuevos desafíos (también PvP), eventos temáticos especiales y de cada temporada y las fases del Steep World Tour, que ahora tendrán lugar los fines de semana. ¡Permaneced atentos!

VALORACIÓN. **Nuevos retos que nos darán acceso a distintos elementos de personalización exclusivos.**



PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

FOR HONOR

Sakura

La Temporada 3 de *For Honor* ofrece un nuevo héroe Samurái, Hitokiri, jugable como personaje femenino (Sakura), o masculino (Yato). También introduce mejoras adicionales a los Héroe y un nuevo mapa, Canopy.

VALORACIÓN. **El juego de acción medieval de Ubisoft sigue creciendo con esta nueva actualización.**



PS4 | SQUARE ENIX | ROL | YA DISPONIBLE | GRATIS

KINGDOM HEARTS III

Nivel de dificultad Maestro

Ahora podremos disfrutar esta emocionante aventura con el nivel de dificultad Maestro, un modo más difícil (VT y los PM máximos se reducen a la mitad, aunque Sora puede usar habilidades exclusivas de este nuevo nivel de dificultad).

VALORACIÓN. **Si *Kingdom Hearts III* te pareció algo fácil, esta actualización pondrá a prueba tus habilidades.**



PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 4,99 €

■ SHADOW OF THE TOMB RAIDER

El Camino a Casa

El *Camino a Casa* es el último DLC de *Shadow of the Tomb Raider* (gratuito para quienes tengan el pase de temporada). En él, Lara debe explorar unos antiguos túneles en busca de unos aliados que han desaparecido. Incluye una nueva tumba de desafío que esconde un secreto oculto desde hace siglos. También podremos disponer del nuevo atuendo Centinela Nocturna, del Arco Plateado y de la nueva habilidad Toque Mágico (que nos permite usar menos recursos al fabricar cosas). Ahora todas las tumbas se pueden jugar en los modos Reto de puntuación y Contrarreloj desde el juego principal.

VALORACIÓN. **El contenido post-lanzamiento de *Shadow of the Tomb Raider* llega a su fin con este DLC que está en la línea de los anteriores.**



PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ GHOST RECON: WILDLANDS

Operation Oracle

Ya está disponible *Operation Oracle*, un nuevo arco narrativo para *Ghost Recon: Wildlands* jugable tanto en modo de un jugador como en cooperativo. Este nuevo arco enviará a los Ghosts a una misión de rescate de un ingeniero de Skell Tech que ha sido secuestrado por la Unidad. Lo que empieza siendo la típica misión de rescate acabará convirtiéndose en algo mucho más grande... Olvida lo que ya conoces acerca de tus enemigos y amigos, porque cuando te encuentres con Cole D. Walker (un líder de un equipo Ghost) y tengas que averiguar la verdad, puedes llevarte una sorpresa... Si tienes *Wildlands*, este DLC merece mucho la pena.

VALORACIÓN. **Tras la finalización del Año 2, Ubisoft sigue apoyando y expandiendo este divertido juego de acción con esta nueva misión que te sorprenderá.**



PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 7,99 €

■ JUST CAUSE 4

Destructores Temerarios

Con el sugerente título de *Destructores Temerarios* se presenta el primero de los tres DLC que incluye el pase de expansión de *Just Cause 4*. Completa nuevas misiones para desbloquear 16 vehículos armados totalmente nuevos a los que puedes acceder en cualquier momento. Emprende misiones de formas inéditas, utiliza nuevas tácticas contra las fuerzas de la Mano Negra y desata el caos como nunca en el mundo de Solís ,alcanzando insospechados niveles de destrucción. Acelera a fondo, gánate el respeto de las bandas rivales y ponte a prueba en tres modos de desafío (Carreras, Carreras de Supervivencia y Desenfreno) y 15 nuevas misiones explosivas. ¡Mola!

VALORACIÓN. **Nuevas modalidades, misiones, vehículos y desafíos para seguir haciendo "el cabra" en *Just Cause 4*. Un DLC que rebosa diversión y desenfreno.**

PS4 | SONY | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ GRAN TURISMO SPORT

Actualización 1.38

Cinco vehículos nuevos se han añadido en la actualización 1.38 de GT Sport, destacando el Porsche 962 C del año 1988, el prototipo de la marca alemana que se convirtió en el gran dominador de las carreras de resistencia de finales de la década de los 80. Junto a él llegan el Renault R8 Gordini, el Audi TT Copué, el Honda Fit Hybrid'14 y el Toyota Sprinter Trueno. Además, se han añadido nuevos eventos y el modo Scapes incluye una sección nueva para poder capturar imágenes de los coches en los increíbles paisajes montañosos de Nueva Zelanda. Y se ha añadido la clasificación global de marcas en la Serie de Fabricantes dentro del modo Sport.

VALORACIÓN. ***Gran Turismo Sport* se enriquece con cinco nuevos vehículos, seis nuevos eventos y novedosas opciones.**



■ El flamante Porsche 962 C es uno de los cinco modelos nuevos que nos trae esta nueva actualización de *GT Sport*.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Los miembros de PlayStation Plus no sólo disfrutan del mejor multijugador online. Cada mes viene repleto de grandes juegos y aquí te presentamos las novedades que no te debes perder.







LAS CATASTRÓFICAS **DESDICHAS** DE UNA FAMILIA

JUEGAZO DEL MES

What Remains of Edith Finch

Estamos seguros de que más de una vez habéis oído hablar de *What Remains of Edith Finch*. Para muchos es una experiencia imprescindible, una historia que deja huella en el jugador y que merece ser dada a conocer. ¿Y qué mejor manera de hacerlo que poniéndola al alcance de todos los "plusers"? *What Remains of Edith Finch* es una colección de extrañas vivencias sobre una familia en el estado de Washington. Asumiendo el papel de Edith, explorarás la casa familiar, buscando relatos mientras revives la historia de sus antepasados y tratas de averiguar por qué es la última de su familia que queda viva. Es un juego "sin acción" y paradigma de lo que llamamos "walking simulator", pero os aseguramos que es una experiencia inolvidable que podéis disfrutar sin coste adicional si sois miembros de PS Plus.



PS4 WILD SPHERE AVENTURA

TIMOTHY VS THE ALIENS

En exclusiva para España y Portugal, los usuarios de PlayStation Plus podrán descargar, sin coste adicional, *Timothy vs the Aliens*, un videojuego de plataformas y aventuras de mundo abierto en el que un gánster defenderá Little Fish City, una ciudad en blanco y negro, de una invasión de alienígenas a todo color. ¡Es muy entretenido!



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:

GAME

DESCUENTOS A ELEGIR
10€ de descuento en pack Playlink, 20€ en PlayStation VR Megapack, 10€ en DualShock 4 v2 Blue y 30€ en auriculares Wireless headset Sony Platinum.

Sockaholic

20% DE DESCUENTO
Los "plusers" tenemos un 20% de descuento para compras en Sockaholic.com, tienda online especializada en calcetines de calidad y muy originales.

LA TIENDA DE LAS GORRAS

15% DE DESCUENTO
en la web con la mejor selección de gorras, desde reliquias de los 80's y los 90's hasta las marcas más actuales y prestigiosas del streetwear internacional.




CONVIÉRTETE EN EL **MASTER CHEF** DEFINITIVO

JUEGAZO DEL MES
Overcooked




En *Overcooked* viajamos a través de una variedad de alocadas cocinas en nuestro afán por convertirnos en chefs maestros capaces de vencer a un antiguo mal "comestible" que asola la tierra. Juega en solitario o sumérgete en el clásico y caótico multijugador cooperativo de sofá para hasta 4 jugadores en los modos de desafío cooperativo y competitivo. ¡Es ideal para disfrutarlo con amigos o en familia!

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

FIFA Global Series Local Qualifiers Spain

JUGADORES CLASIFICADOS

Andoni Payo Martín, (andoniiPM)
Vicente Soler López, (Soler_Fifa_14)
Jesús Garnacho Navas, (Xexuatm)
Álvaro Martínez González, (AlvaroMago10)
Marc Cava Aymerich, (MarC10Bay)
David Bueno Yagüe, (davidbueno1993)
Javier Herrera Valero, (RubialesMVP)
Sergio Villarín Lozano, (serman151993)



Sony Interactive Entertainment (SIE) anuncia quiénes son los jugadores clasificados para la competición FIFA Global Series Local Qualifier Spain, la cita española del torneo oficial del videojuego EA Sports™ FIFA 19 Ultimate Team. Los ocho jugadores clasificados se enfrentarán en la final presencial que tendrá lugar el 25 de mayo en Madrid y que podrá seguirse en streaming a través del canal oficial de Youtube de PlayStation® España. Para los tres primeros clasificados hay una bolsa de premios de 3.000€ que se distribuirá de la siguiente manera: 1.500€ para el ganador, 1.000€ para el segundo clasificado y 500€ para el tercero. Además, cada jugador se llevará una cantidad de FIFA Pro Points en función de la posición en la que terminen.

Un montón de Pluses

Comprando la suscripción de 12 meses de PS Plus podrás disfrutar por 4,99€ al mes de:

- Acceso al multijugador online en todos los juegos.
- Acceso a la PlayStation League.
- 24 juegos de PS4 al año sin coste adicional.
- Acceso a Share Play: invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- 100 GB de almacenamiento en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- Descuentos exclusivos en PS Store, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.

Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de PlayStation Plus es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99€ y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99€.
- **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

PROMOCIÓN PS PLUS Y RED DEAD ONLINE

¡Red Dead Online ya está aquí! Si aún no lo has probado, hay una promoción hasta el 4 de junio en PS Store con un 20% de descuento en PS Plus 12 meses o un 15% de descuento en 3 meses más 10 barras de oro por cada mes de suscripción. Y hasta el 28 de mayo, si tienes *RDR2*, podrás jugar lo online aunque no seas miembro de PS Plus.



TARJETA PLAYSTATION

PlayStation España anuncia que ya está disponible para su contratación la tarjeta de débito PlayStation, que llega hasta la comunidad de usuarios fruto de su acuerdo con Liberbank. Se trata de la única tarjeta de débito con cashback del mercado, de manera que ofrece a todos aquellos usuarios que la contraten la devolución de hasta el 0,5% de los pagos que se realicen con la misma. La contratación de la tarjeta tiene otros beneficios adicionales, como son la cobertura antifraude, ningún coste de comisiones de mantenimiento y tres meses de acceso gratuito al servicio premium PlayStation Plus.

CÓMO SEGUIR CON VIDA **POR TUS PROPIOS MEDIOS**

AVENTURAS DE SUPERVIVENCIA

***Fade to Silence* y *Outward* son las incorporaciones más recientes al género de la supervivencia. A continuación comparamos estos y otros títulos destacados en uno de los géneros más populares hoy día.**

ANALIZAMOS:

- ARK: SURVIVAL EVOLVED
- CONAN EXILES
- FADE TO SILENCE
- FALLOUT 76
- NO MAN'S SKY
- OUTWARD
- THE FOREST
- THE LONG DARK


Dinosaurios y tecnología futurista van de la mano en el juego de Studio Wildcard.




AVENTURAS ÉPICAS EN UN **MUNDO JURÁSICO**

Ark: Survival Evolved

Formato: **PS4**
Desarrollador: **STUDIO WILDCARD**
Editor: **S. WILDCARD**
Precio: **21,99 €**
Jugadores: 1 · Juego online: 2-64 · Textos: Castellano · Voces: Inglés

Sobrevivir en el mundo de *Ark* es de por sí una odisea; pero la diversión se dispara cuando añadimos a la ecuación decenas de especies de dinosaurios.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La enorme isla que sirve como escenario de *Ark* plantea los desafíos típicos de un juego de supervivencia: obtener recursos, "craftear", construir una base o enfrentarnos a otras personas. Lo que hace sobresalir al juego es su ecosistema animal con.. ¡dinosaurios! Más de 130 especies habitan la isla, incluyendo todo tipo de "dinos", pero también mamuts, dientes de sable y dodos.

» APARTADO TÉCNICO. Desde sus inicios como juego de acceso anticipado, *Ark* ha venido arrastrando varios problemas técnicos. La mayoría se han corregido con el paso del tiempo, pero incluso hoy sufre ciertos "bugs". No es de extrañar, ya que el título de Wildcard gestiona un escenario gigantesco repleto de elementos.



» DESARROLLO Y SUPERVIVENCIA. Desde domesticar dinosaurios a luchar contra gigantes o descubrir tecnología alienígena. Las posibilidades son abrumadoras, sobre todo con los enormes DLC editados para el juego.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Con el paso de los años, *Ark* ha ido ampliando su propuesta, que ya era enorme de por sí. Una aventura épica imprescindible.


Toda la épica del mundo de Conan está a nuestro alcance en esta aventura.




CREA TU PROPIA **LEYENDA** EN LA ERA DE CONAN

Conan Exiles

Formato: **PS4**
Desarrollador: **FUNCOM**
Editor: **FUNCOM**
Precio: **49,99 €**
Jugadores: 1 · Juego online: 2-40 · Textos: Castellano · Voces: Inglés

El mismísimo Conan nos da la oportunidad de seguir sus pasos: pasar de ser un proscrito a convertirnos en un señor de la guerra en las Tierras del Exilio.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Las Tierras del Exilio son un escenario lleno de peligros, a la que van a parar presos y proscritos. El legendario Conan nos salva de la muerte para darnos una oportunidad de sobrevivir. Empezando sin nada, tenemos que reunir recursos para prosperar hasta ser los amos de la región.

» APARTADO TÉCNICO. El motor Unreal Engine 4 es un arma de doble filo. En el caso de *Conan Exiles*, el juego tiene escenarios de belleza sobrecogedora. Pero también son habituales los fallos técnicos, algunos de los cuales han estado presentes desde que el juego fue presentado en acceso anticipado. La versión de PS4 no "luce" tan bien como la de PC.

» DESARROLLO Y SUPERVIVENCIA. *Conan Exiles* enfatiza como pocos la sensación de sobrevivir por nuestros propios medios. Empezamos con las manos vacías, buscando piedras y plantas con las que salir adelante. A partir de ahí nuestros recursos se amplían, y pasamos de tener una modesta cabaña a dominar castillos y fortalezas. El mundo de Conan es la ambientación ideal para un juego de supervivencia multijugador. Combatir en grupo monstruos es una pasada, al igual que asaltar bases y saquearlas.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Conan Exiles combina una gran ambientación con un sistema de supervivencia brillante, sobre todo al jugar en grupo.


Engendros de pesadilla nos persiguen sin tregua en este infierno helado




SUPERVIVENCIA QUE OFENDE A LOS SENTIDOS

Fade to Silence

Formato: PS4
Desarrollador: BLACK FOREST GAMES
Editor: THQ NORDIC
Precio: 49,99 €
Jugadores: 1 · Jug. online: 2
Textos: Castellano · Voces: Inglés

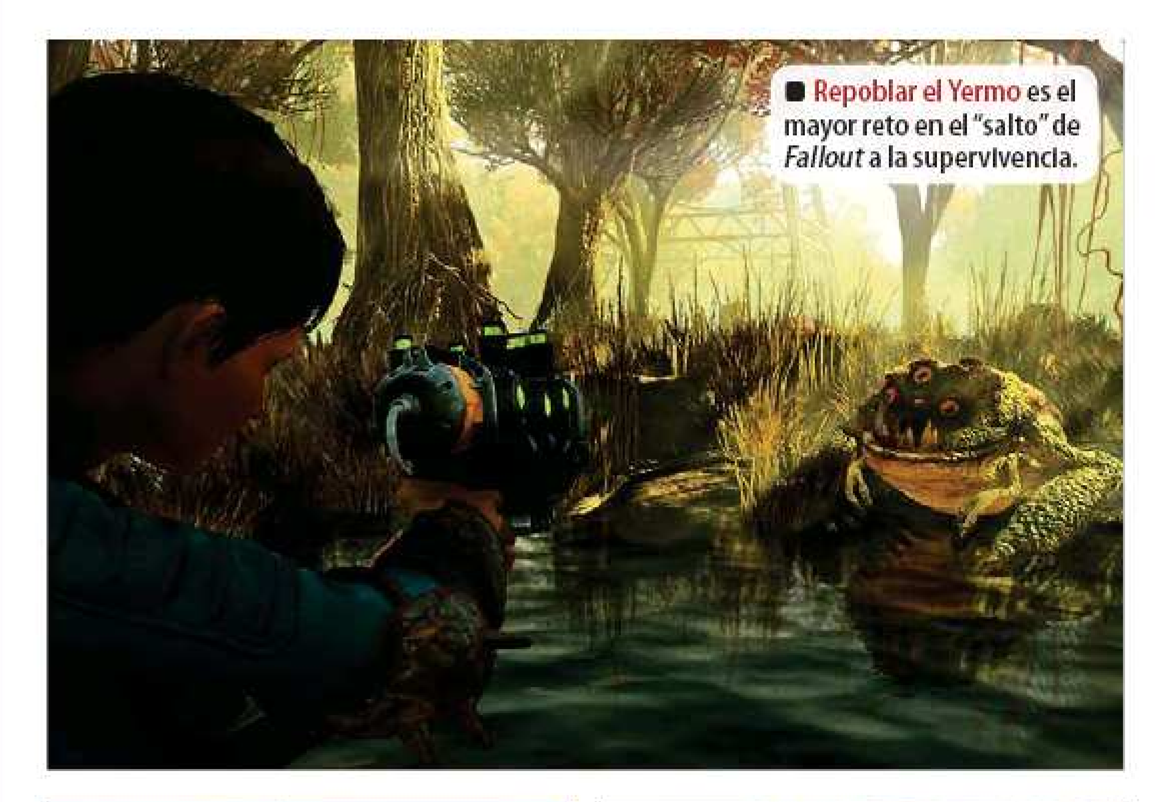
Al igual que su mundo bajo la nieve, *Fade to Silence* ve sepultada su interesante propuesta por un apartado técnico digno de un juego de hace 10 años.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En un mundo apocalíptico, un superviviente lucha por su vida y la de su hija. Nuestro objetivo es explorar un paisaje helado, obtener recursos, combatir engendros y reunir a tantas personas como podamos en nuestro campamento. Todo bajo las inclemencias de un invierno eterno.

APARTADO TÉCNICO. Más feo que un dolor. A pesar de llevar ya un par de años en acceso anticipado, *Fade to Silence* sigue siendo un juego muy tosco, sobre todo en su versión para PS4. Animaciones robóticas, gráficos propios de hace una década y una resolución tan baja que afecta a la propia jugabilidad, al igual que su "frame rate", que a veces va "a trompicones".

DESARROLLO Y SUPERVIVENCIA. Con una historia narrada en pinceladas y unas mecánicas no muy bien explicadas, *Fade to Silence* no invita a que sigamos jugando. Es necesario tener paciencia e insistir para descubrir sus buenas ideas, entre ellas las de la muerte. Cada vez que morimos perdemos todo lo conseguido, pero morir es el único modo de desbloquear nuevas habilidades y ventajas. Sobrevivir en *Fade to Silence* "engancha", pero hay que pasar por alto su pobreza técnica.

» VALORACIÓN: REGULAR
Tiene buenas ideas y divierte a base de insistir. Es una pena que sea tan mediocre en el resto de apartados, sobre todo el visual.


Repoblar el Yermo es el mayor reto en el "salto" de *Fallout* a la supervivencia.




MANUAL PARA SOBREVIVIR EN EL YERMO

Fallout 76

Formato: PS4
Desarrollador: BETHESDA SOFTWORKS
Editor: BETHESDA
Precio: 34,99 €
Jugadores: 1 · Jug. online: 2-24
Textos: Castellano · Voces: Castellano

Tras superar unos comienzos difíciles, el juego de Bethesda ha conseguido asentarse como un título apreciable en el género de la supervivencia.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. El mítico Refugio 76 es protagonista de esta aventura. En concreto, lo son los supervivientes que había en él, que salen al Yermo dispuestos a repoblar la humanidad y a enfrentarse a todo tipo de monstruos. Los recursos son más valiosos que nunca, obligando a trabajar en equipo o bien a liquidar a otros jugadores para robarles.

APARTADO TÉCNICO. A pesar de sus texturas en alta resolución y un notable "lavado de cara", es evidente que el motor gráfico Creation Engine ya no está para estos trotes. Los múltiples "bugs" del juego en su lanzamiento han sido casi todos corregidos por medio de parches, pero permanece la sensación de que sus gráficos están anticuados.



DESARROLLO Y SUPERVIVENCIA. Hubo mucha suspicacia con el "salto" de la saga al género de la supervivencia multijugador. Es cierto que se echan de menos elementos como los NPC, pero lo cierto es que el mundo de *Fallout* se adapta perfectamente al cambio. Jugar con amigos mejora la experiencia, al igual que el nuevo contenido que se ha ido añadiendo hasta el momento.

» VALORACIÓN: BUENA
Aunque tardó tiempo en encontrar "su sitio", *Fallout 76* ha logrado hacerse un hueco entre los fans de la supervivencia.



Desde las profundidades hasta el espacio exterior: todo es cautivador en *NMS*.





VIAJE DESDE LA MEDIOCRIDAD A **LA GRANDEZA**

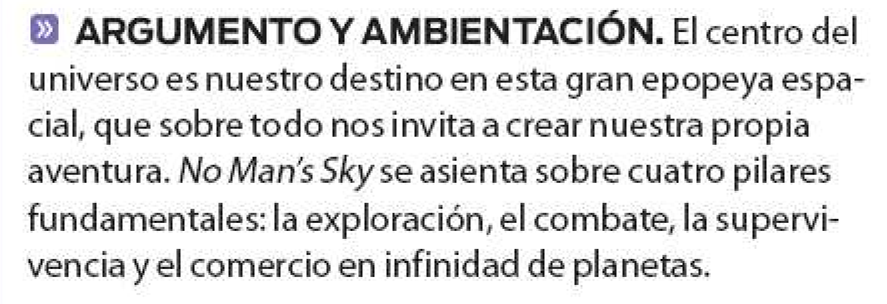
No Man's Sky

7

Formato: **PS4**
Desarrollador: **HELLO GAMES**
Editor: **HELLO GAMES**
Precio: **39,99 €**

Jugadores: 1
Jug. online: 1-4
Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO

Increíble. Sólo así se puede calificar la evolución del juego de Hello Games, que nació como un proyecto fallido y hoy día es una propuesta insuperable.



» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** El centro del universo es nuestro destino en esta gran epopeya espacial, que sobre todo nos invita a crear nuestra propia aventura. *No Man's Sky* se asienta sobre cuatro pilares fundamentales: la exploración, el combate, la supervivencia y el comercio en infinidad de planetas.

» **APARTADO TÉCNICO.** La respuesta varía según en qué momento nos fijemos. En el momento de su lanzamiento el juego era tosco y quedaba muy lejos de lo mostrado en los tráilers. Pero en estos momentos *No Man's Sky* ha superado todos los listones: cada planeta, generado de forma aleatoria, es un mundo de cautivadora belleza: desde la paleta de colores de la superficie hasta sus increíbles océanos.

» **DESARROLLO Y SUPERVIVENCIA.** "Pasable" o "mediocre" eran los adjetivos que merecía *No Man's Sky* en su lanzamiento. La gestión de recursos era monótona, y los planetas casi siempre eran mundos vacíos y aburridos. Pero Hello Games, creando enormes actualizaciones que añadieron mucho más contenido al juego, además de pulir su apartado técnico. Así, poco a poco disfrutamos del modo multijugador, vehículos terrestres, bases personalizadas, flotas espaciales... Y todo absolutamente gratis. ¡Bravo!

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Es muy difícil encontrar un estudio con el nivel de compromiso de Hello Games, mejorando tanto un juego de forma gratuita.



Un individuo corriente es el protagonista de este RPG repleto de buenas ideas.





UNA PROPUESTA MODESTA PERO **DIFERENTE**

Outward

12

Formato: **PS4**
Desarrollador: **NINE DOTS STUDIO**
Editor: **DEEP SILVER**
Precio: **39,99€**

Jugadores: 1
Jug. online: 2
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS

El frío, la sed o el cansancio son nuestros enemigos en esta aventura, que hace de su modestia virtud y despierta interés por su enfoque personal del género.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** El pago de una deuda familiar es el punto de partida de *Outward*. En el juego somos un aventurero de lo más mundano; además de monstruos y enemigos, también afrontamos retos tan cotidianos como la sed, el hambre o la enfermedad. La magia y la aventura se mezclan con el realismo, en un mundo con escenarios dinámicos.

» **APARTADO TÉCNICO.** *Outward* ofrece una gran variedad de localizaciones, que se transforman según el contexto. Pero en general, el mundo transmite sensación de vacío, sin ofrecer muchos alicientes a los exploradores más tenaces. El modelado de personajes y criaturas es simplemente correcto. Por su parte, las texturas y resolución no están a la altura del creativo diseño del juego.

» **DESARROLLO Y SUPERVIVENCIA.** No se puede decir que *Outward* sea un título "puntero" a nivel técnico; ni tampoco destaca por mecánicas como el farragoso sistema de combate. Pero tiene un "algo" que le salva de la quema: su innegable personalidad. Añadir elementos realistas y de supervivencia enriquece mucho la experiencia "rolera". Ocurre igual con el desarrollo de la aventura, capaz en ocasiones de sorprender y evolucionar.

» **VALORACIÓN: BUENA**

Outward adolece de limitaciones técnicas y jugables, pero tiene momentos estimulantes en su planteamiento como aventura.


Una tribu caníbal nos acecha en *The Forest*, que mezcla por igual el terror y la supervivencia.




BIENVENIDOS AL **BOSQUE DE LOS CANÍBALES**

The Forest

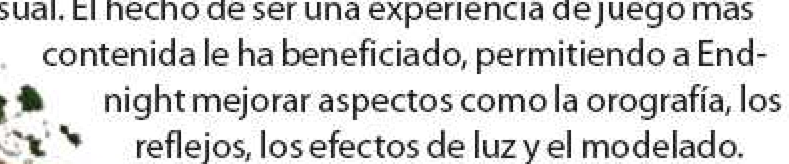
18

Formato: **PS4**
Desarrollador: **ENDNIGHT GAMES**
Editor: **ENDN. GAMES**
Precio: **16,99 €**
Jugadores: 1
Online: 2-4
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS

La búsqueda de nuestro hijo desaparecido es el eje en torno al que gira este juego, que sabe combinar de forma magistral la supervivencia con el terror.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Eric Leblanc viaja con su hijo cuando sufren un accidente. El avión donde volaban se estrella, y Eric no logra impedir que un extraño secuestre a su pequeño. Nuestro objetivo es dar con pistas del paradero de Timmy, pero sobre todo salir adelante en un bosque lleno de peligros.

APARTADO TÉCNICO. En su etapa inicial, *The Forest* fue un juego simplemente correcto, aunque plagado de fallos. Las progresivas actualizaciones han corregido esos fallos, pero también han elevado el listón visual. El hecho de ser una experiencia de juego más contenida le ha beneficiado, permitiendo a Endnight mejorar aspectos como la orografía, los reflejos, los efectos de luz y el modelado.




DESARROLLO Y SUPERVIVENCIA. *The Forest* no pretende ser un "juego como servicio" ni extenderse demasiado. Sus 30 horas de juego son perfectas para ofrecer una aventura emocionante, con un gran equilibrio entre narrativa, supervivencia y tensión. Por el día buscamos recursos, cazamos y construimos. Y al caer la noche, nos enfrentamos a los temibles caníbales y otras mutaciones. El hilo conductor es la búsqueda de Timmy, en un guión que brilla sobre todo al final.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Un gran argumento, una duración ajustada y sobre todo la tensión que transmite, hacen de *The Forest* un juego esencial.


La crudeza invernal es nuestro mayor enemigo tras desaparecer la tecnología.




UN MUNDO SUMIDO EN **LA LARGA OSCURIDAD**

The Long Dark

16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **HINTERLAND STUDIO**
Editor: **HINTERLAND**
Precio: **24,99 €**
Jugadores: 1
Online: NO
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS

Si piensas que ahora mismo te costaría sobrevivir al invierno, imagina lo difícil que sería hacerlo en un mundo donde ya no existe la tecnología.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Una tormenta geomagnética sume al planeta en el caos, inutilizando toda la tecnología. El protagonista de *The Long Dark* tiene que sobrevivir por sus medios en los bosques de Canadá, bajo un invierno brutal que no da tregua.

APARTADO TÉCNICO. Frente a los gráficos realistas de otros juegos de supervivencia, *The Long Dark* escoge un estilo más artísticos. El mundo de tonos pastel y diseño minimalista confiere gran personalidad al juego de Hinterland Studio, convirtiéndolo en uno de los títulos más hermosos de todo el género.

DESARROLLO Y SUPERVIVENCIA. En *The Long Dark* no hay monstruos temibles ni jefes finales, porque no los necesita. El juego se centra en la mayor amenaza posible en un mundo sin tecnología: mantenerse con vida en un paraje helado e inhóspito. El frío es parte esencial de *The Long Dark*, ya sea por las peligrosas ventiscas aleatorias o las dificultades para mantener el calor corporal. Forma parte de una experiencia de supervivencia "pura", en la que también son importantes factores como el hambre, la sed o el cansancio. Esto se complementa con un excelente sistema de "crafteo" y un ecosistema animal que incluye amenazas como osos o lobos.

VALORACIÓN: MUY BUENA
The Long Dark crea una atmósfera muy personal y tiene una buena historia, pero es en la supervivencia donde sobresale.

CONCLUSIONES

Sobrevivir en planetas lejanos o en un inhóspito bosque. Convertirte en el líder guerrero de las Tierras del Exilio o simplemente aguantar todo un invierno. Sea cual sea tu estilo de supervivencia, en este ránking encontrarás tu juego ideal.

Nuestra clasificación no pretende ser un "valor de ley", sobre todo porque cada uno de estos juegos enfoca la supervivencia de un modo distinto: los hay que ponen el énfasis en la exploración; otros se centran en encontrar recursos en un escenario concreto; y también hay títulos más centrados en el combate o la narrativa. Al final son las preferencias personales las que determinan qué juego es mejor; pero por medio de esta tabla podéis saber cómo aborda cada juego los elementos habituales en la supervivencia: el "crafteo", la construcción, la alimentación o la permadeath (o "muerte permanente"), entre otros.

El primer puesto es para *No Man's Sky*. El equipo de Sean Murray creó el juego inspirándose en las grandes epopeyas de ciencia-ficción: explorar mundos desconocidos, descubrir especies fascinantes y comerciar a gran escala con otros planetas. A pesar de unos comienzos titubeantes, poco a poco el juego se ha ido acercando a esa visión original. *No Man's Sky* ha sabido cuidar a sus seguidores por medio de enormes actualizaciones (recordemos: siempre gratuitas), que han ido enriqueciendo el juego hasta convertirlo en una increíble aventura espacial. Es un nivel de compromiso hacia los jugadores que merece nuestro reconocimiento.

La segunda posición es para *Conan Exiles*, aunque se podría decir que la comparte "ex aequo" con *Ark*. Ambos son unas magníficas propuestas de exploración y supervivencia, pero para nosotros el juego de Funcom tiene una ligera ventaja, debido sobre todo a una ambientación espectacular y a sus imaginativos escenarios. Los puestos cuarto y quinto son para dos títulos con elementos en común. Tanto *The Forest* como *The Long Dark* comparten una ambientación naturalista. Son también similares en su enfoque narrativo, con el juego de Endnight más cercano al terror. El hecho de tener una duración más ajustada también beneficia a *The Forest*, que ofrece una experiencia más contenida y equilibrada. En el sexto puesto hemos situado a *Fallout 76*. En el momento de su publicación habría ocupado posiciones incluso más bajas; por fortuna, y a pesar de "arrastrar" aún ciertos fallos, el juego de Bethesda se ha ido puliendo al añadir más contenido y perfilar su planteamiento de supervivencia. *Outward* se queda en séptimo lugar: es un título digno pero que no puede ocultar sus limitaciones, tanto técnicas como jugables. Nos "duele" un poco el último puesto de *Fade to Silence*. Su esquema de supervivencia es divertido y engancha, pero se ve muy perjudicado por un apartado técnico que produce sonrojo.

1



2



3



4



5



6



7



8



	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS					AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO														
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Cooperativo	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Tamaño del mapa	Alimentación y salud	Progreso del personaje	Gestión de recursos	Ecosistema	Caza	Crafteo	Construcción	Muerte permanente	VALORACIÓN	TOTAL
Ark: Survival Evolved	1	64	2	Sí	E	B	B	No	B	B	B	B	B	B	E	Media	MB	MB	E	B	MB	MB	MB	B	B	MB	B	MB	MB
Conan Exiles	1	40	40	Sí	MB	MB	E	No	B	MB	B	MB	E	MB	E	Alta	MB	MB	E	MB	MB	MB	B	B	MB	E	B	MB	MB
Fade to Silence	1	2	2	No	R	M	R	No	R	R	R	B	B	B	B	Alta	R	B	B	R	B	R	R	R	MB	B	B	B	R
Fallout 76	1	24	24	Sí	B	R	B	B	B	B	M	R	B	R	MB	Media	R	B	MB	R	B	B	B	R	B	B	R	B	B
No Man's Sky	1	4	4	Sí	E	E	MB	B	MB	MB	B	E	E	MB	E	Media	MB	E	E	No	E	E	E	MB	E	E	E	E	E
Outward	1	2	2	Sí	R	R	MB	No	B	B	B	B	B	B	R	Media	R	R	R	No	B	B	R	R	B	No	B	R	B
The Forest	1	4	2	No	B	MB	MB	No	MB	MB	MB	MB	MB	MB	B	Media	MB	MB	MB	B	B	MB	MB	MB	MB	MB	B	MB	MB
The Long Dark	1	No	No	Sí	R	MB	MB	No	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	Media	B	MB	B	B	B	B	MB	MB	MB	No	R	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas o cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Grupo V, con domicilio en C/ Valportillo Primera 11 - 28108 Alcobendas (Madrid), y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Grupo V.

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El regreso de Kratos

¡Salud, playmaniacos! ¿Se saba ya algo nuevo sobre la secuela o secuelas de *God of War*? Muchas gracias y seguid así

@Dioni Martínez Casas

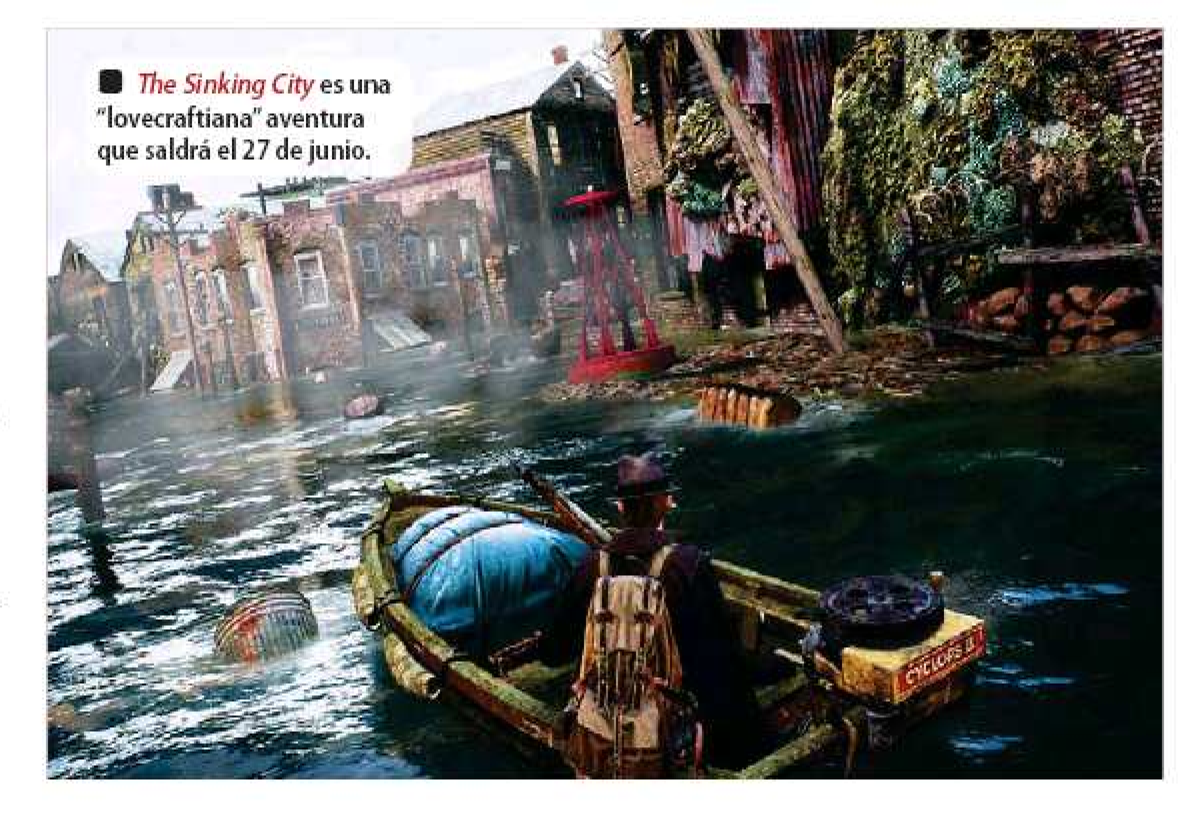
Pues oficialmente no sabemos nada, pero sus creadores están dejando pistas sobre por dónde pueden ir los derroteros de esta gloriosa saga exclusiva de PlayStation. Con motivo del primer aniversario de *God of War*, Santa Monica Studio ofreció gratuitamente un tema dinámico para PS4 protagonizado por Kratos y Atreus en el Lago de los Nueve. Pues resulta que la inscripción en la barca esconde un mensaje. Escrito con runas se puede leer "se acerca el Ragnarok", o lo que es lo mismo, la batalla del fin del mundo en la mitología nórdica. Ya sabíamos que la trama de este God of War está pensada para varias entregas. ¿Cuando anunciarán la secuela? esperemos que pronto, aunque que Cory Barlog no estará al frente.

Detalles sobre The Surge 2

Hola PlayManía. Estoy leyendo la comparativa que habéis hecho sobre juegos tipo *Dark Souls* y me ha llamado la atención *The Surge*. Investigando un poco más he visto que va a tener secuela. ¿Sabéis algo sobre ella?

@Víctor Sánchez

The Surge 2 se ambientará dos meses después del final del primero en la ciudad de Jericó, una extensa ciudad devastada y en cuarentena con un diseño más amplio y ambicioso, que ha sido posible gracias al actualizado y mejorado motor Fledge de Deck13. Volverán los duros combates que hacían uso de un sistema dinámico y único de focalización de extremidades, con un sistema de evasión mejorado, bloqueo de ataques direccional y una sorprendente IA. Además, dispondremos de más habilidades, armas, implantes y drones para configurar a nuestro personaje a nuestro gusto ante el difícil desafío que tendremos por delante. Y sus creadores ya han confirmado que "será más largo que el primer juego". Ahora mismo se encuentran puliendo detalles y la intención del estudio alemán es tenerlo listo para este mismo año. ¡Tiene muy buena pinta!



The Sinking City es una "lovecraftiana" aventura que saldrá el 27 de junio.

La ciudad que se hunde

¿Qué pasa con *The Sinking City*? ¿No iba a salir en marzo? Muchas gracias y seguid así

@Carlos Manzano

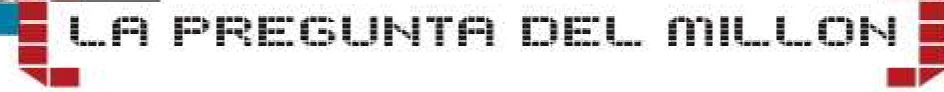
Pues efectivamente, la idea inicial era que *The Sinking City* saliera el 27 de marzo. Pero sus responsables decidieron retrasarlo tres meses, concretamente hasta el 27 de junio. Han aprovechdao este tiempo extra para pulir algunos detalles y, además, lo lanzan en una época en la que hay menos "competencia" de la que se habría encontrado en marzo. Ojalá les funcione esta apuesta, ya que esta lovecraftiana aventura nos tiene bastante obsesionados.

Nueva entrega de Metal Slug

Saludos playmaniacos. ¿Es verdad que SNK está desarrollando una nueva entrega de *Metal Slug*? Ya va tocando después de tanto recopilatorio, ¿no? Gracias.

@Roberto Martínez

¡Pues eso parece! En una presentación interna de cara a los inversores, SNK ha revelado varias noticias de sus nuevos proyectos, entre los que se cita un nuevo Metal Slug para consolas, diferente al que desarrolla Tencent para móviles. Lo que no se detalla es ni la fecha de salida ni las plataformas a las que llegaría. ¡Habrá que estar atentos a próximos anuncios de la compañía!



¿Qué va a pasar con el videojuego de Los Vengadores?

¡Hola amigos de Playmanía! Acabo de salir del cine, de ver Vengadores: Endgame. ¡Qué pasada! Me preguntaba cuánto tiempo más va a esperar Square Enix para lanzar su juego de Los Vengadores. Estando el tema tan "caliente", ¿no os parece el mejor momento para lanzarlo? Muchas Gracias

@ Iván González Cogolludo

¡Y tanto que nos lo parece! Nosotros apostamos porque van a mostrarlo en breve (de este E3 no pasa), aunque para su lanzamiento aún queda porque Crystal Dynamics sigue buscando profesionales para que se unan a este proyecto. Lo bueno es que, según estas ofertas de empleo, están buscando un Director Narrativo que se encargue de crear una experiencia "memorable, emocional y cinematográfica". Y todo parece indicar que, según estas mismas fuentes, el juego será una aventura en tercera persona, que tendría combate cuerpo a cuerpo, armas, sigilo, coberturas y jefes finales, con un sistema de combate "moderno". Nosotros desde luego estamos deseando verlo.





Shenmue III saldrá en agosto y por supuesto no faltan las maquinas elevadoras. Un clásico en la saga.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Se sabe algo de un nuevo Watch Dogs?

@Julián Caballero

Pues aunque en el momento de escribir estas líneas no hay confirmación oficial, hay rumores cada vez más insistentes que afirman que llegará este mismo año y que estaría ambientado en Londres. Veremos a ver si Ubisoft lo confirma, pero teniendo en cuenta que este año no hay *AC*, tendría mucho sentido...

¿Habrá una nueva entrega de Evolve?

@NiTraM gamer

Dado que el juego fracasó con estrépito, lo vemos poco probable. Aunque reconocemos que el juego tenía buenas ideas, su modelo de negocio era absolutamente desproporcionado. Pero cosas más raras se han visto...

¿Veremos un nuevo Until Dawn en PS4?

@David Montero

Ahora mismo sus creadores están inmersos en la creación de *The Dark Pictures Anthology*, una colección de juegos de terror cuyo primer lanzamiento será *Man of Medan*, que llegará este mismo año. Así que no es probable.

¿Katana Zero llegará también a PS4?

@Sergio Pazos

Sí. Este espectacular juego de acción en 2D ya ha salido en PC y Switch y también lo hará en PS4, aunque más adelante (pero no tardará).

Con ganas de Shenmue III

Saludos playmaniacos. Acabo de terminarme los Shenmue clásicos y me he quedado con ganas de saber más de esta historia. ¿Qué sabemos del tercero?

@Roberto Avellaneda

Pues que saldrá en agosto. Recientemente Yu Sukuki ha confirmado nuevos detalles sobre el juego, como distintos niveles de dificultad o un renovado sistema de combate, con un libro de habilidades que se irá desbloqueando a base de coleccionar objetos. También habrá distintos minijuegos. Y, cómo no, no faltará tampoco la conducción de máquinas elevadoras.

Tanques contra zombis

¡Buenas! Se ha desatado una nueva guerra, pero tengo una duda: los zombis en el campo de batalla están guay, sin embargo yo creo que los tanques están mejor aún porque tienen más acción y son brutales. ¿Qué tiene *World War Z* que no tenga *World of Tanks*? ¡Gracias y semper fi, marines playmaníacos!

@Vettel Royale

Pues... tampoco les vemos demasiado parecido más allá de que ambos son juegos de acción. Como sabes, *World of Tanks* nos sumerge en batallas entre tanques, y es un juego "free to play" con micropagos que lleva años creciendo y evolucionando. *World War Z*, por su parte, basa todo su atractivo en cooperar con amigos para salir vivos ante hordas de zombis en misiones en distintas ciudades del mundo (que se ampliarán vía DLC). Es un juego de acción mucho más rápido y frenético que *World of Tanks*. Y ambos nos parecen muy disfrutables.

¿Qué será de Starlink?

Hola Playmanía. Aunque parece que todo el mundo "pasa" de este juego, a mis hermanos y a mí nos gusta mucho *Starlink*. ¿Sabéis si sacarán nuevos productos?

@Omar Hermoso

Estamos de acuerdo contigo en que es una propuesta más que notable, que por desgracia no ha sido apoyada por el gran público. Sus bajas ventas han motivado que su línea de juguetes esté siendo saldada en muchas tiendas y Ubisoft ya ha confirmado que no lanzará más figuras para su juego. Pero tranquilos que la compañía gala no va a abandonar a los que sí lo comprásteis en su día y han prometido lanzar nuevos contenidos en forma de DLC. Sin ir más lejos, ya está disponible *Crimson Moon*. Como parte de la actualización gratuita, los jugadores podrán explorar Crimson Moon, el lugar donde se celebran los "Outlaw Games", para competir en los nuevos circuitos de uno y dos jugadores en pantalla dividida, y luchar contra oleadas de enemigos despiadados en el Crimson Coliseum, así como ver su clasificación y estadísticas en los marcadores. Y lanzarán más en el futuro.





¿Qué os ha parecido Days Gone?

Una pasada de juego



Jehová Gutierrez Izquierdo

"Llevo más de 25 horas y me he encontrado con 0 fallos, 0 bugs, ni cuelgues, ni nada... ¿De dónde se sacan que el juego está roto? Lo estoy jugando en PS4 Pro y es una pasada de juego".

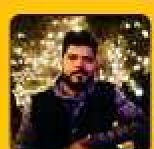
Imprescindible



Paco Perez Aguilera

"Me está encantando. La ambientación es puro The Walking Dead, con una historia que engancha y un sistema de juego muy divertido con muchas tareas por hacer mientras mejoras la moto y tu personaje. Imprescindible".

No está a la altura



Axel Vargas

"Estuvo mucho tiempo en desarrollo y fue retrasado en algunas ocasiones, y aun así el juego parece no estar terminado. Tiene muchos fallos, y los tiempos de carga son bastante largos, no está a la altura de otras superproducciones de sony, un juego de 6 y hasta allí".

Encantado con el juego



Santi Barba Gonzalez

"Encantado con el juego. Ni un solo bug en 10 horas, misiones variadas, mucha supervivencia... No es tan sencillo subir de nivel y tiene buenos graficos".

Podría haber sido mejor



Paco Moya

"Con tres meses más para pulir caídas de frames brutales, "bugs" y poco más podría haber sido de sobresaliente. Quizás si hubiera una segunda parte, pulan esos fallos y tengamos saga".

Puede ser el GOTY



Jose Ignacio Sánchez Hernández

"*Days Gone* es un auténtico juegazo sin ninguna duda. Para mi humilde gusto, puede ser candidato a juego del año incluso, aunque esto será difícil".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué es lo que más te interesa de lo mostrado en el E3?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

CREA TU PROPIO JUEGO CON





1. CONSEJOS DEL MES



1. CONTROL

Aprender a colocar objetos y a desplazarnos por el universo de *Dreams*, especialmente en el modo edición, no es una tarea sencilla. El uso del Dual-Shock 4 está muy logrado gracias al sensor de movimientos, pero es más preciso utilizar PS Move con PS Camera, así que si puedes, utilízalo.



2. CLONAR

Pulsando L1+R2 no hacemos copias de un objeto para formar, por ejemplo, una escalera, sino que incluso clona otros elementos asociados al objeto, como una animación. Así, no tendremos que repetir una y otra vez las animaciones que ya hayamos hecho, ahorrando un tiempo fundamental.



5. EXPERIMENTA TODO LO POSIBLE

Los tutoriales son una ayuda magnífica para empezar a utilizar *Dreams* y deberían ser tu primera parada aunque te den pereza y quieras empezar a crear. Sin embargo, no te quedes en la superficie de lo que te cuentan y trata, en la medida de las posibilidades de cada caso, de experimentar todo lo posible probando variaciones de las formas en las que se hacen las cosas.



6. UTILIZAR LAS GUÍAS

Mover objetos con precisión en un escenario 3D no resulta nada fácil. Para simplificar la tarea entra en el menú ensamblar (pulsando cuadrado), pulsa guías y activa la que más se ajuste a tus necesidades. Una de las más útiles es ajustar a cuadrícula. Así, una vez activada, los objetos se moverán en segmentos de un tamaño prefijado para facilitar su colocación.

La llegada de *Dreams* a PS4 como acceso anticipado nos brinda una oportunidad única en la historia de la industria. Y es que lo nuevo de Media Molecule pone en manos de los usuarios las herramientas necesarias para crear un videojuego, así que hemos decidido enseñaros a utilizarlas con estos tutoriales mensuales.



3. PANEL DE HERRAMIENTAS

Accede a las propiedades de cualquier objeto, personaje o elemento de tu creación pulsando L1+ cuadrado. Esto abrirá una serie de pestañas en las que podremos cambiar buena parte del comportamiento del objeto en cuestión de segundos. Es clave para entender cómo funciona *Dreams*.



4. AYUDA

Si no tienes ni la más remota idea de para qué sirven las funciones del panel de herramientas mantén el cursor unos segundos encima de una de ellas para desplegar un globo de ayuda que nos explicará para qué sirve esa propiedad o herramienta en concreto. Una bendición para los más novatos.



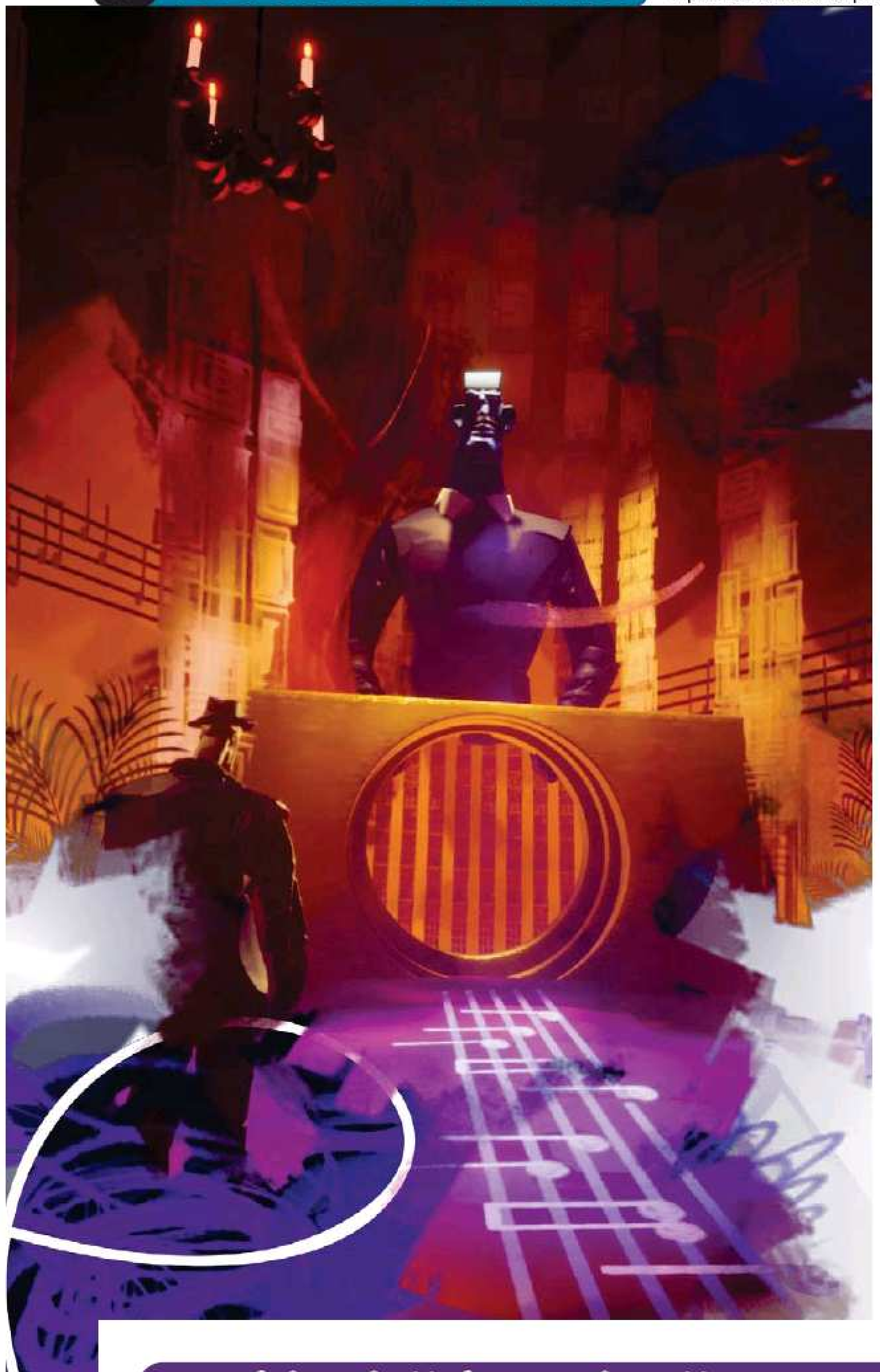
7. EDITANDO EN TIEMPO REAL

Los botones L3 y R3 nos permiten ver cómo están quedando nuestras creaciones. Con R3 activamos la línea temporal, por así decirlo, con lo que todos los objetos de nuestro nivel comenzarán a moverse. Con L3 rebobinamos hasta el punto inicial, para asegurarnos de que las cosas funcionan desde el principio y devolver cada elemento del nivel a su posición inicial.



8. AGRUPAR OBJETOS

Agrupar varios objetos de un mismo tipo resulta básico para facilitarnos el trabajo. Por ejemplo, si tenemos un paisaje con árboles, montañas, ríos, caminos de tierra, etc… deberíamos agrupar todas las partes de caminos, por ejemplo, para que al aplicarle todo tipo de efectos y texturas no tengamos que hacerlo de forma individual. Lleva un rato, pero ahorra mucho a la larga.



2. MODO ESCULPIR



1. ESTAMPAR FORMA

Con esta herramienta colocamos una copia del objeto que hayamos escogido previamente en el punto del mapa que más nos interese. Perfecto para colocar elementos decorativos, casi únicos, en nuestro escenario.



4. PINTAR CON SPRAY

Nos permite colorear el objeto que hayamos creado a mano alzada para darle vidilla a nuestras creaciones. También podríamos haberlo hecho de un color distinto desde el principio escogiendo uno de la paleta antes de usar cualquiera de las dos herramientas anteriores.

3. LAS CREACIONES DE LA COMUNIDAD



1. CURIOSITY

Creado por DisarmedX, es un gran ejemplo de juego simple, pero que muestra buena parte del potencial de *Dreams*. Hay que llevar al robot hasta un punto del mapa, pero la música y la atmósfera son geniales.





En este modo podemos crear los distintos objetos tridimensionales de nuestro juego.



2. TRANSPORTAR FORMA

Es muy similar a la anterior, salvo que va creando copias de la forma escogida por donde vayamos desplazando nuestro cursor. Como pintar, pero con formas tridimensionales. Usa el sensor de movimiento para mayor precisión.



3. SUSTRACCIONES

Por supuesto, estas dos herramientas cuentan con su versión sustractiva, para que podamos ir eliminando las partes que no nos estén gustando de nuestra creación. Para activarla, no hay más que pulsar el triángulo.



5. AJUSTAR A CUADRÍCULA

El uso de guías, como ajustar a cuadrícula, es fundamental para esculpir objetos medianamente arquitectónicos. La guía espejo también resulta muy útil para crear objetos simétricos ahorrándonos, de paso, la mitad del trabajo. Se pueden utilizar con estampar y transportar forma.



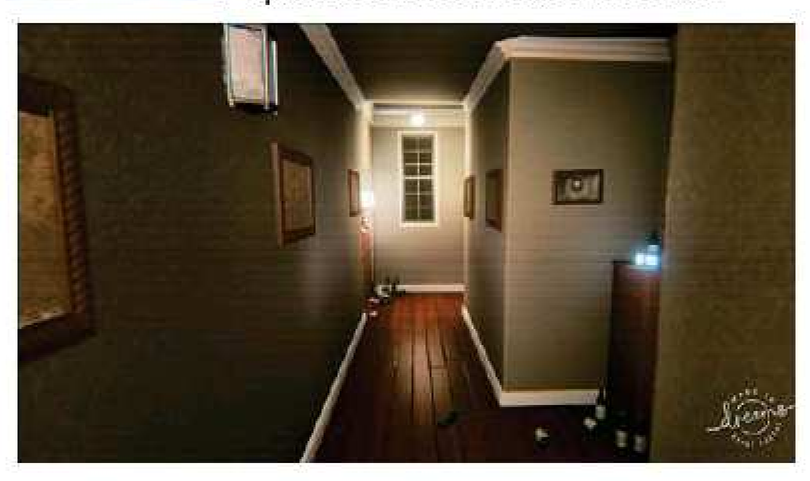
6. ESTIRAR

La herramienta Estirar nos permite hacer lo propio con los objetos que hayamos creado. Lo mejor es que podemos escoger cada una de las caras del objeto en cuestión y estirarlas por separado, para así crear formas con el grosor y la longitud que queramos muy rápidamente.



2. HOMENAJES

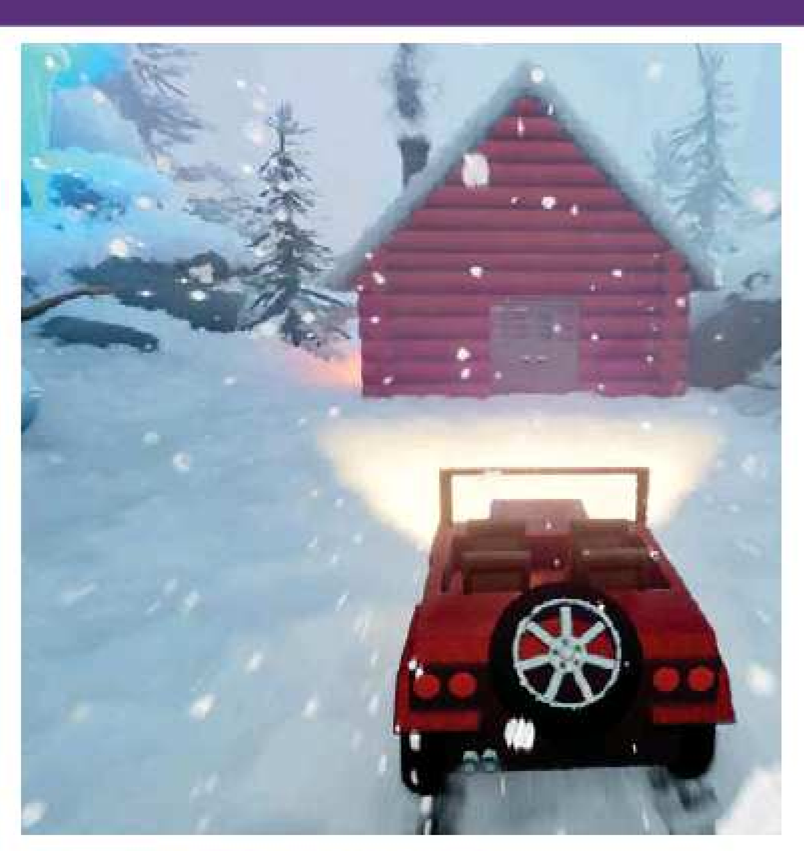
La comunidad de usuarios, como no podía ser de otra manera, se está lanzando a recrear sus videojuegos favoritos en *Dreams*. Puede parecer que les falta imaginación al imitar *Metal Gear*, *Silent Hill* o *P.T.*, pero utilizar un modelo ya creado es uno de los mejores sistemas que podáis imaginar para aprender a utilizar herramientas tan complejas como las que nos ofrece Media Molecule.





3. ALICE IN DREAMWORLD

Este nivel, creado por sjessop462, es un onírico paseo por un mundo de fantasía en la piel de la mítica Alicia del País de las Maravilla. Tiene algunos fallos en la animación, pero a nivel artístico es notable.



4. THE OFFROAD LANDS

Este arcade de conducción, creado por Majoneskongen, hace gala de un control y un acabado bastante impresionantes para lo poco que lleva la comunidad creando contenido en *Dreams*.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas o cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Grupo V, con domicilio en C/ Valportillo Primera 11 - 28108 Alcobendas (Madrid), y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Grupo V.

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

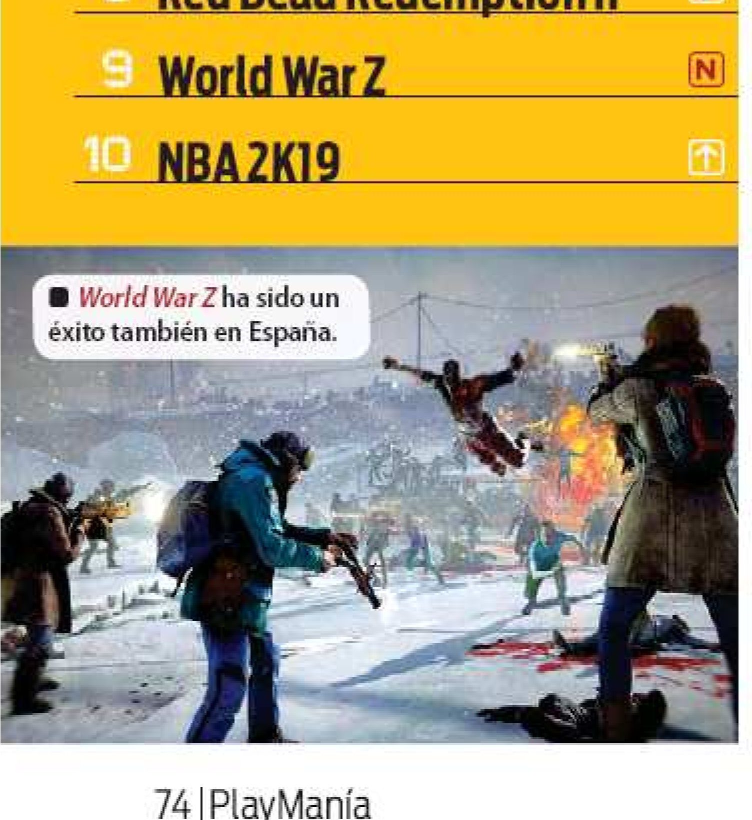


DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4

Days Gone arranca bien.

1. Days Gone (N)
2. FIFA 19 (↑)
3. Grand Theft Auto V (↑)
4. Call of Duty Black Ops 4 (↑)
5. Mortal Kombat 11 (N)
6. Sekiro: Shadows Die Twice (↓)
7. Assassin´s Creed Odyssey (↑)
8. Red Dead Redemption II (↓)
9. World War Z (N)
10. NBA 2K19 (↑)



World War Z ha sido un éxito también en España.



AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

A PLAGUE TALE: INNOCENCE — DISCO ¡Nuevo!
» KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura emocionante que sustenta su jugabilidad en el sigilo y leves toques de rol. Original y absorbente.
NOTA 83

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — DISCO
» UBISOFT » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.
NOTA 93

CALL OF CTHULHU — DISCO
» FOCUS » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es gráficamente rompedor, pero lo compensa con un gran guión y una ambientación muy lograda e inmersiva.
NOTA 82

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.
NOTA 91

DARKSIDERS III — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin alcanzar la grandeza de las dos entregas precedentes, Furia protagoniza una aventura imperfecta pero entretenida.
NOTA 72

DAYS GONE — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tiene detalles jugables muy interesantes como las hordas de zombis, pero acaba siendo "genérico" y poco innovador.
NOTA 80

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 94

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA 90

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.
NOTA 94

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA 91

HITMAN 2 — DISCO
» WARNER » 65,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras con sigilo y los asesinatos más variopintos. Divierte pero no sorprende.
NOTA 88

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

JUST CAUSE 4 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
JC4 repite algunos errores de sus predecesores. Es frenético y divertido, pero no termina de aprovechar su potencial.
NOTA 79

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA 90

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 19,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 94

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA 82

PREY — DISCO
» BETHESDA » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA 92

RED DEAD REDEMPTION II — DISCO
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura inolvidable desde muchos puntos de vista. Si tienes una PS4, no deberías perdértela por nada del mundo.
NOTA 96



Tres razones para tener...

Days Gone

¡El juego del mes!





1. LUCHAR CONTRA LAS HORDAS de engendros genera una tensión que muy pocos "sandbox" consiguen transmitir de una forma tan épica. Es lo que pasa cuando 500 zombis van a por ti.

2. LA PROGRESIÓN de nuestro héroe está muy equilibrada. El desarrollo quizás es lento, pero cada nueva habilidad o mejora supone una auténtica ventaja para nuestra supervivencia.

3. EL USO DE LA MOTO como vehículo, tanto a nivel de transporte como argumental y emocional. Con el paso de las horas creamos un vínculo con ella que hace que sea como un personaje más.



RESIDENT EVIL 2 — DISCO
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El "remake no es perfecto, pero sí sobresaliente. Si tuviese más variedad entre campañas podría ser el juego del año.
NOTA 90

RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.
NOTA 91

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE — DISCO
» FROM SOFTWARE » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de los mejores aventuras de acción de la consola. Pocos juegos de acción son capaces de transmitir tanto.
NOTA 94

SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.
NOTA 93

SHADOW OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 64,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas.
NOTA 92

SPIDER-MAN — DISCO
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo.
NOTA 91

THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.
NOTA 89

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 19,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 95

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90

YAKUZA 6 — DISCO
» SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.
NOTA 91

AV. GRÁFICAS

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.
NOTA 78

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED — DISCO
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.
NOTA 89

DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.
NOTA 80

FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.
NOTA 78

LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.
NOTA 81

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.
NOTA 87

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero es realista y emotiva historia lo compènsa con creces.
NOTA 82

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.
NOTA 83

SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.
NOTA 77

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Pese al "PROTESTO" por la falta de traducción, la trilogía es ideal para conocer tres juegos por los que no pasan los años.
NOTA 82

THE WALKING DEAD: FINAL SEASON — DISCO
» MERIDIEM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sin deparar ninguna sorpresa jugable, The Walking Dead se despide con un episodio muy interesante e incluso épico.
NOTA 81

YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.
NOTA 88



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €

Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €

Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.



4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...



5 Trust GXT 706 Rona
TRUST GAMING | 199,99€

La silla para gaming GXT 706 Rona con reposapiés escamoteable y respaldo con malla te proporciona un asiento cómodo para tus largas sesiones ante la consola. Podrás configurarla a tu gusto (la altura, el ángulo del respaldo...) y cuenta con un moderno diseño.



6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



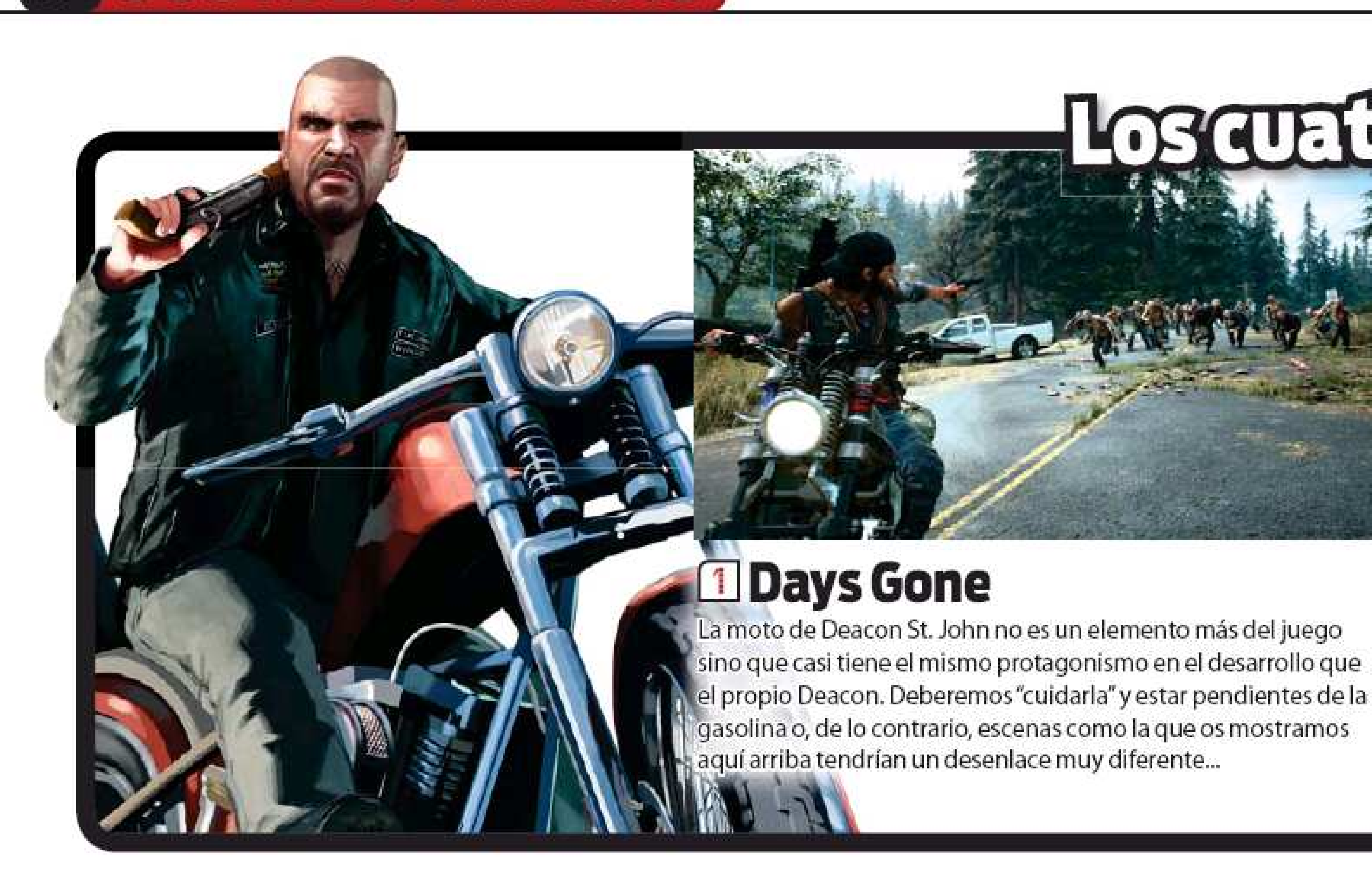
7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.





Los cuatro mejores juegos ...





1 Days Gone

La moto de Deacon St. John no es un elemento más del juego sino que casi tiene el mismo protagonismo en el desarrollo que el propio Deacon. Deberemos "cuidarla" y estar pendientes de la gasolina o, de lo contrario, escenas como la que os mostramos aquí arriba tendrían un desenlace muy diferente...

2 GTA IV: The Lost & Damned

La primera de las dos expansiones post-lanzamiento de *GTA IV* fue *The Lost & Damned* y estaba protagonizada por Johnny Klebitz, un miembro de la banda de motoristas de Liberty City llamada The Lost. Este episodio incluyó nuevos vehículos y armas, aparte de nuevas opciones para el modo multijugador.



Los Esperados

1 The Last of Us II

» PS4 » NAUGHTY DOG » AVENTURA » SIN CONFIRMAR

Estamos ya un poco cansados de soportar constantes rumores sobre su fecha de salida infundados y no confirmados oficialmente. ¡A ver si Sony nos desvela pronto este misterio!



2 Star Wars: Jedi Fallen Order

» PS4 » EA » AVENTURA DE ACCIÓN » 15 DE NOVIEMBRE

Un mes antes del Episodio IX nos llegará por fin una aventura de acción en el universo Star Wars. Ojalá con ella EA nos quite el mal sabor de boca que nos ha dejado con *Anthem*. ¡Seguro que sí!



3 Borderlands 3

» PS4 » 2K GAMES » SHOOTER » 13 DE SEPTIEMBRE

Y por si fueran pocos los juegazos que se vienen para esta temporada estival, nada más terminar el verano nos espera *Borderlands 3*. ¡Así la depresión post-vacacional dolerá menos!



ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA **94**

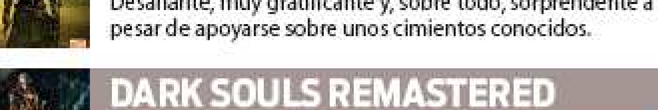


DARK SOULS III — DISCO

» FROM SOFTWARE » 24,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA **95**





DARK SOULS REMASTERED — DISCO

» FROM SOFTWARE » 34,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor.

NOTA **89**



DIVINITY ORIGINAL SIN II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano.

NOTA **91**



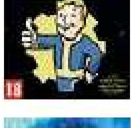
DRAGON QUEST XI

» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades.

NOTA **92**





FALLOUT 4 GOTY — DISCO

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

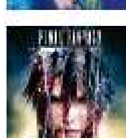
NOTA **95**

FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA **90**



FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA **92**



KINGDOM HEARTS III — DISCO

» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nomura tenía el listón muy alto, pero logra sobrepasarlo y llegar a las estrellas. *Kingdom Hearts III* es magia hecha juego.

NOTA **93**



MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA **84**



NI NO KUNI II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

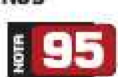
NOTA **91**



PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.



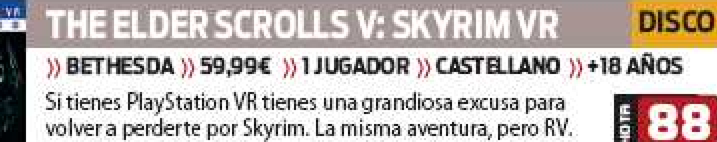
NOTA **95**

TALES OF VESPERIA DEDINITIVE EDITION — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "remaster" de un gran JRPG de la pasada generación que llega con contenidos inéditos y muchas horas de diversión.

NOTA **87**



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO

» BETHESDA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA **88**

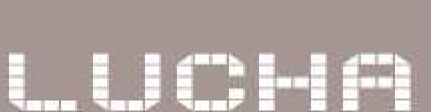


THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA **95**



LUCHA

DEAD OR ALIVE 6 — DISCO

» KOEI TECMO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin revolucionar el género ni la saga, este juego de lucha de jugabilidad 3D resulta tan vistoso como entretenido.

NOTA **89**



DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA **91**

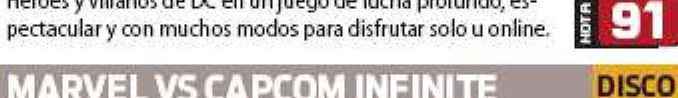


INJUSTICE 2: LEGENDARY EDITION — DISCO

» WARNER » 14,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA **91**





MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA **84**

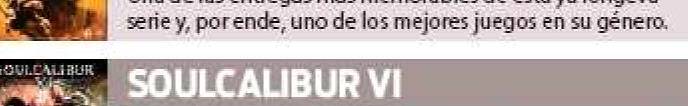


MORTAL KOMBAT 11 — DISCO — ¡Nuevo!

» WARNER » 69,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las entregas más memorables de esta ya longeva serie y, por ende, uno de los mejores juegos en su género.

NOTA **90**



SOULCALIBUR VI — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia!

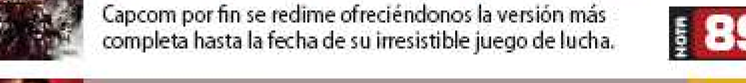
NOTA **87**

STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION — DISCO

» CAPCOM » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA **89**





TEKKEN 7 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA **90**



WWE 2K19 — DISCO

» 2K SPORTS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Esta entrega corrige algunas carencias del anterior y es la más completa, aunque creemos que ya necesita renovarse...

NOTA **85**



... con moteros como protagonistas



3 Full Throttle Remastered

Full Throttle es una aventura gráfica diseñada por Tim Schafer que fue publicada por LucasArts en 1995. Cuenta la historia de Ben Throttle, el rudo líder de una banda de moteros conocida como los Polecats. En esta puesta al día para PS4 y PS Vita podemos elegir disfrutarla en modo "clásico" o remasterizada.



4 Ride to Hell: Retribution

Lanzado en 2014 para PS3, *Ride to Hell: Retribution* cuenta la historia de Jake Conway, un veterano de Vietnam y miembro de un banda de moteros que ve cómo su hermano es asesinado y jura vengarse. Pero los que deberíamos jurar venganza somos nosotros tras "padecerlo": es uno de los peores juegos de PS3.

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD V — DISCO
» EA » 39,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

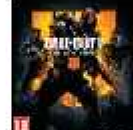
A nivel jugable es continuista aunque mejora lo visto en el anterior. Eso sí, llega con poco contenido en su lanzamiento. NOTA **85**

BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 29,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS



Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller. NOTA **79**

CALL OF DUTY BLACK OPS IIII — DISCO
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-100 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS



El nuevo *Call of Duty* se convierte sin duda en uno de los shooters bélicos de referencia para jugar online en PS4. NOTA **90**

DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados. NOTA **91**

DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores. NOTA **75**

FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 29,95€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS



Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto. NOTA **90**

FAR CRY NEW DAWN — DISCO
» UBISOFT » 29,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS



A nivel jugable echamos en falta novedades con respecto a *Far Cry 5*. Y el rollo "postapocalíptico" esta desaprovechado. NOTA **80**

FARPOINT — DISCO
» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



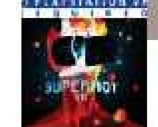
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte... NOTA **80**

OVERWATCH: LEGENDARY EDITION — DISCO
» BLIZZARD » 24,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA **90**

STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña. NOTA **90**

SUPERHOT VR — DISCO
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS



Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura. NOTA **79**

THE PERSISTENCE
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR. NOTA **83**

TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS



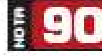
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador. NOTA **87**

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico. NOTA **90**

VELOCIDAD

ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles. NOTA **90**

DIRT RALLY 2.0 — DISCO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



A nivel simulación es la mejor entrega de la serie, pero un modo Carrera insulso y la reducción de modos lo lastran. NOTA **87**

DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje. NOTA **80**

F1 2018 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 20 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS



Pese a no incluir novedades revolucionarias, estamos ante la mejor entrega de la serie. Encantará a los fanáticos de la F1. NOTA **86**

GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora. NOTA **85**

PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 14,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género. NOTA **90**

THE CREW 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

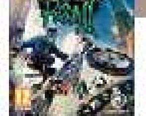


Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos. NOTA **80**

TRIALS RISING — DISCO
» UBISOFT » 24,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

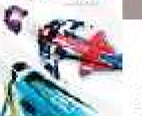
Es la entrega más completa, aunque llegue lastrada por cajas de botín absurdas y un progreso con demasiado "grindeo". NOTA **86**

WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS



Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años. NOTA **90**

XENON RACER — DISCO
» AVANCE » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS





Un arcade que no innova demasiado dentro del género, pero que gustará a los aficionados más pacientes. NOTA **73**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Sekiro: Shadows Die Twice** (N) — PS4 | FROM SOFTWARE | AVENTURA DE ACCIÓN

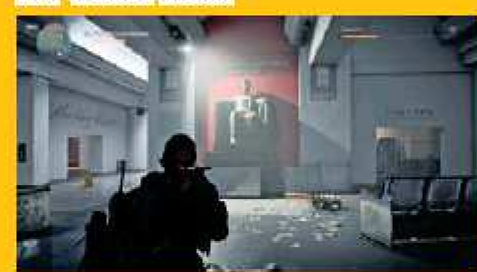


Ninjas y bicharracos gigantes procedentes del espacio dominan la lista de ventas nipona, junto a cierto trío de cazademonios.

2. **Devil May Cry 5** (↓) — PS4 | CAPCOM | ACCIÓN
3. **Earth Defense Force: Iron Rain** (N) — PS4 | D3 PUBLISHER | ACCIÓN
4. **Judge Eyes** (=) — PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Langrisser I & II** (N) — PS4 | KADOKAWA GAMES | S-RPG

EE.UU.

1. **Tom Clancy's The Division 2** (↑) — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN



Sekiro cede ante las virtudes de *The Division 2*. Y el juego de béisbol de Sony protagoniza la entrada más destacada del mes de abril.

2. **Sekiro: Shadows Die Twice** (↓) — PS4 | FROM SOFTWARE | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **MLB 19: The Show** (N) — PS4 | SONY | DEPORTIVO
4. **Devil May Cry 5** (N) — PS4 | CAPCOM | ACCIÓN
5. **Red Dead Redemption 2** (↓) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1. **World War Z** (N) — PS4 | KOCH MEDIA | ACCIÓN





Llegó sin hacer mucho ruido, pero *World War Z* ya ha superado el millón de juegos vendidos. Y eso que cancelaron la segunda peli...

2. **FIFA 19** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **The Division 2** (↓) — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN
4. **Sekiro: Shadows Die Twice** (↓) — PS4 | FROM SOFTWARE | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Red Dead Redemption II** (=) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS

Línea de ropa Diesel x Days Gone

www.diesel.es | Varios precios

Sony ha llegado a un acuerdo con Diesel para que la conocida marca de ropa vaquera le dedique una de sus líneas a *Days Gone*: "chupa" y chaleco de lo más "motero", una gorra y hasta 4 camisetas distintas con motivos del juego componen dicha colección.





Spider-Man: Un Nuevo Universo

www.game.es | Varios precios

Una de las mejores películas de animación de los últimos tiempos llega al formato doméstico en distintas ediciones (Blu-Ray, steelbook, 4K + BD). Y todas ellas llegan repletas de extras. Desde luego, a poco que te guste la animación y te atraiga el Trepamuros (¿o deberíamos decir los Trepamuros?), tienes que tenerla.





IMPORT FRIENDLY

1 Giga Wrecker Alt. en formato físico

limitedrungames.com | 39,95$



Los amigos de Limited Run han editado en formato físico lo último de Game Freak (juego que comentamos en este mismo número), en edición standard y coleccionista. Como siempre, "region free" y esta vez sin límite de compra de unidades. ¡Pero daos prisa!

2 EDF: Iron Rain en formato físico

www.play-asia.com | 65,30$



Los fanáticos de esta serie de culto estamos tristes porque a Occidente no va a llegar edición en formato físico de *Earth Defense Force: Iron Rain.* Pero siempre nos quedará importar la versión japonesa, que por supuesto funciona en nuestras PS4 (aunque ojo sí piensas jugar online).

3 Super Robot Wars T

www.play-asia.com | 60,64$

Y no nos movemos de www.play-asia.com porque en esta web también tienen disponible una auténtica "japonesada" de las que crean afición y que, al parecer, Bandai Namco no va a traer a España ni siquiera en formato digital (y mucho menos en disco). Y trae subtítulos en inglés.



ACCIÓN



ACE COMBAT 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG » CASTELLANO » +12 AÑOS
Ace Combat 7 devuelve la saga al olimpo de los simuladores aéreos y se proclama como el mejor en su género en PS4.
NOTA 86

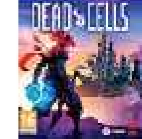
ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer.
NOTA 83



CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90.
NOTA 80



CONAN EXILES — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa.
NOTA 87



DEAD CELLS
» MOTION TWIN » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite".
NOTA 90

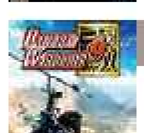


DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido.
NOTA 85

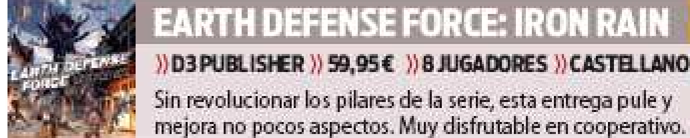
DEVIL MAY CRY 5 — DISCO
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga ha regresado en forma de obra maestra. Un "hack & slash" de gráficos escandalosos y tremendamente divertido.
NOTA 93

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 19,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga.
NOTA 89

DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
» VANILLAWARE » 29,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras.
NOTA 91



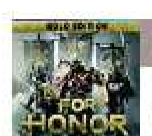
DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie.
NOTA 81



EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAIN — DISCO ¡Nuevo!
» D3 PUBLISHER » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sin revolucionar los pilares de la serie, esta entrega pule y mejora no pocos aspectos. Muy disfrutable en cooperativo.
NOTA 79



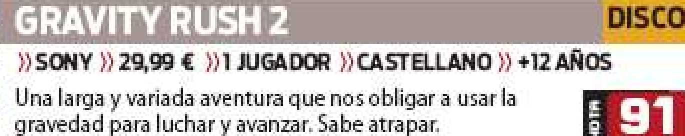
FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO
» SEGA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables.
NOTA 80



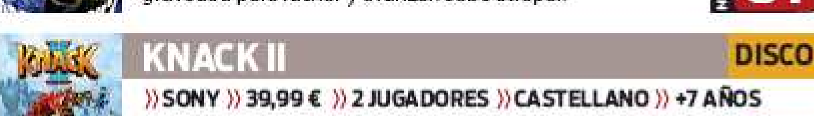
FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido.
NOTA 77



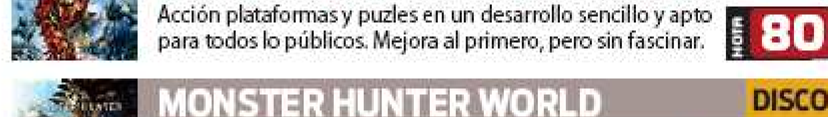
GOD EATER 3 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
A pesar de ser la entrega más "currada" de toda la saga, ciertos fallos de planteamiento impiden que sea brillante.
NOTA 79



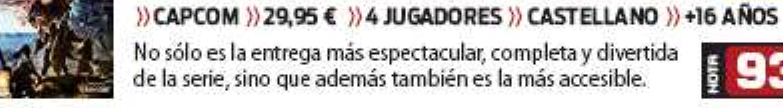
GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.
NOTA 91



KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar.
NOTA 80



MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible.
NOTA 93

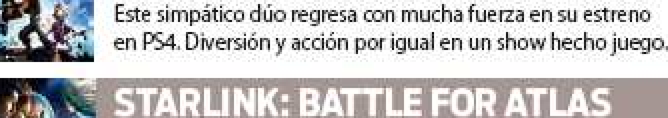


PLAYERUNKNOWN´S BATTEGROUNDS — DISCO
» BLUEHOLE » 29,99 € » 100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si pasamos por alto sus flojos gráficos, *PUBG* es un battle royala que logra disparar nuestra adrenalina en cada partida.
NOTA 82

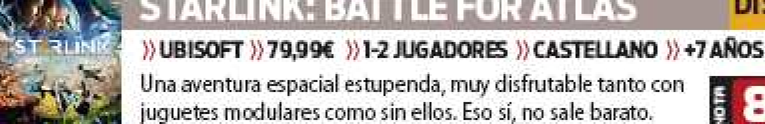


RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.
NOTA 92





STARLINK: BATTLE FOR ATLAS — DISCO
» UBISOFT » 79,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura espacial estupenda, muy disfrutable tanto con juguetes modulares como sin ellos. Eso sí, no sale barato.
NOTA 85



THE DIVISION 2 — DISCO
» UBISOFT » 64,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
No hay casi nada es nuevo en esta secuela, pero es un gran ejemplo de cómo se debe lanzar un juego como servicio.
NOTA 91

THE MESSENGER — DISCO
» DEVOLVER DIGITAL » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Gracias a su excelente diseño y a su gran sistema de control, este juego de ninjas se coloca entre lo mejor de su género.
NOTA 88

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 14,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha.
NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte.
NOTA 71

WORLD WAR Z — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser un "fan service" insustancial, este shooter con esencia multijugador basado en Guerra Mundial Z es notable.
NOTA 83

Ropa de Los Vengadores

www.game.es | Varios precios

Al igual que hicieron con otra línea de ropa inspirada en *Kingdom Hearts III* hace unos meses, la buena gente de Koch Media España ha diseñado también un par de sudaderas y camisetas inspiradas en los héroes más poderosos de la Tierra: ¡Los Vengadores! Si ya habéis visto Endgame seguro que os entran ganas de pillarlas. Estarán a la venta en junio en las tiendas Game. ¡Excelsior!



Aquaman en Blu Ray

www.game.es | 17,95€

No vamos a ponernos a comparar las películas de Marvel con las de DC porque, ahora mismo, no hay comparación posible. Pero Aquaman es una peli de superhéroes como mínimo entretenida y bien defendida por un Jason Momoa entregado al personaje. Por supuesto, cuenta con varias ediciones y jugosos extras.



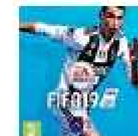
DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO

» SONY » 14,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA 80



FIFA 19 — DISCO

» EA SPORTS » 39,99 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey. NOTA 93

NBA 2K19 — DISCO

» 2K SPORTS » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades. NOTA 94

NBA 2K PLAYGROUND 2 — DISCO

» 2K SPORTS » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

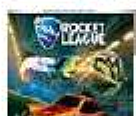
Pese a sus limitaciones, los que busquen una experiencia más arcade y menos "seria" que la de *NBA 2K19*, lo disfrutarán. NOTA 74



PES 2019 — DISCO

» KONAMI » 29,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balon. NOTA 91



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION

» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

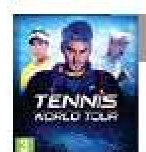
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA 83



STEEP — DISCO

» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA 81

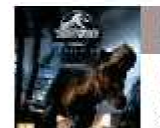


TENNIS WORLD TOUR — DISCO

» MERIDIEM » 9,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones. NOTA 71

ESTRATEGIA



JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO

» FRONTIER » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos. NOTA 80



TROPICO 5: COMPLETE COLLECTION — DISCO

» KALYPSO » 9,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA 81



XCOM 2 — DISCO

» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA 90

PLATAFORMAS



ASTRO BOT: RESCUE MISSION — DISCO

» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo. NOTA 90



CASTLEVANIA REQUIEM

» KONAMI » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Siempre es un placer jugar a Rondo of Blood y a Symphony of the Night, pero esta remasterizacion ofrece poca "chicha". NOTA 78



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO

» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

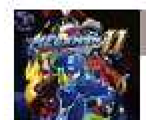
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX — DISCO

» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA 86



MEGA MAN 11

» CAPCOM » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida. NOTA 87



MONSTER BOY Y EL REINO MALDITO

» GAME ATELIER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

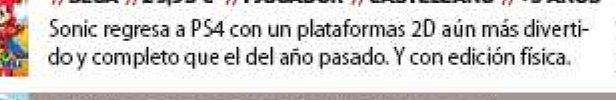
No sólo es una de las mejores entregas de esta veterana saga sino que es uno de los mejores plataformas que hay en PS4. NOTA 90



SONIC MANIA PLUS — DISCO

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física. NOTA 90

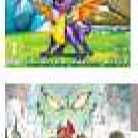


SPYRO REIGNITED TRILOGY — DISCO



» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a los nostálgicos como a los más pequeños. NOTA 87



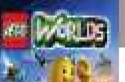
WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP

» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA 82

VARIOS

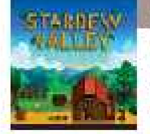




LEGO WORLDS — DISCO

» WARNER » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA 84



STARDEW VALLEY — DISCO

» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

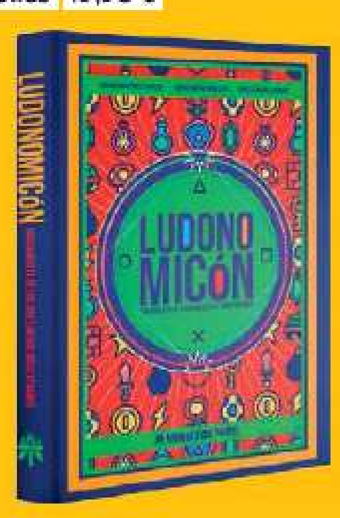
Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo. NOTA 85

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Ludonomicón

www.heroesdepapel.es | 19,95 €

Ricardo Martínez, Daniel Matas y Carlos Ramírez descienden hasta las profundidades de nuestro mundillo para descubrirnos los 151 juegos más extraños de la historia. Bueno, en realidad 150, ya que uno de ellos es "fake". ¿Podrás indentificarlo?



2 BSO Days Gone

www.spotify.com/es/ | Varios precios

La banda sonora de *Days Gone* ya se encuentra disponible a través de plataformas como Spotify, iTunes y otros servicios. Son un total de 25 temas, compuestos por Nathan Whitehead, que captan a la perfección la angustia de tener que sobrevivir en un entorno tan inhumano y hostil.



3 Cómic Sonic The Hedgehog

www.ecccomics.com | 1,95€

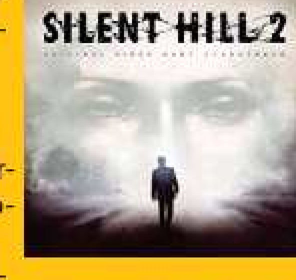
Poco antes de pasar por los cines, Sonic llega a ECC Ediciones en una nueva serie mensual en formato grapa. ¡Ideal para lectores de todas las edades! Tras derrotar al Dr. Eggman, Sonic viaja por todo el mundo para detener a las fuerzas robóticas de Badnik.



4 BSO Silent Hill 2 en vinilo

mondotees.com | 35$

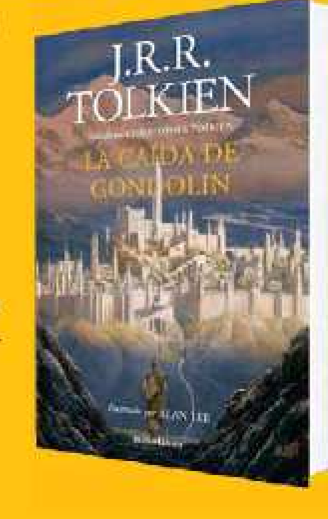
La moda de reeditar bandas sonoras memorables de videojuegos míticos continúa, y en este contexto cuadra perfectamente esta producción de Mondo, en una preciosa edición con dos vinilos que recoge el inolvidable trabajo de Akira Yamaoka, con la cubierta diseñada por Sara Peck.



5 La Caída de Gondolin

www.planetadelibros.com | 21,95€

Ahora que Tolkien vuelve a estar de moda por su "biopic", es buen momento para leer este cuento que funciona como conclusión de los relatos de la Tierra Media que conforman una de sus grandes obras: El Silmarillion. Y lo ilustra Alan Lee.






Crash Bandicoot y sus amigos (y enemigos) volverán a competir en vibrantes y alocadas carreras de karts gracias a este esperado "remake".

PS4 | BEENOX/ACTIVISION | VELOCIDAD | 21 DE JUNIO

Crash Team Racing Nitro-Fueled

DIVERSIÓN Y TONELADAS DE **NOSTALGIA,** A TODA PASTILLA

El más digno "clon" de la serie *Mario Kart* es, sin lugar a dudas, *Crash Team Racing*. Este arcade de carreras de PSone, desarrollado por Naughty Dog (autores también de la trilogía original de *Crash Bandicoot*, y años más tarde de la saga *Uncharted* y *The Last of Us*) logró que no envidiásemos demasiado las alocadas carreras de Mario y sus amigos gracias a un divertidísimo y frenético arcade de velocidad con ideas propias

Tras los éxitos de público y ventas de *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* y *Spyro Reignited Trilogy*, Activision no iba a dejar pasar la oportunidad de seguir apelando a nuestra nostalgia y, en esta misma línea, encargó a Beenox un "remake" no sólo del citado *CTR* sino también de *Crash Nitro Kart*, que salió en PS2 y otros sistemas allá por 2003. Así pues, en *CRT: Nitro-Fueled* vamos a encontrarnos los 31 circuitos de ambos juegos (los 18 del título original y los 13 de la secuela) con un apartado gráfico puesto al día pero conservando su "esencia" en forma de bifurcaciones, atajos, trampas, etc. Para disfrutarlos podremos elegir entre distintos personajes (Crash Bandicoot, Coco Bandicoot, Dr. Neo Cortex, Tiny Tiger, Dr. N. Gin, Dingodile, Polar, Pura...) y varios modelos de karts. Su control será 100% arcade, conservando la importancia del turbo que podremos acumular al derrapar y de los distintos "power ups", tanto ofensivos (cajas explosivas TNT, bombas, la esfera de rayo que penaliza al primero o el reloj que ralentiza a todos los jugadores) como defensivos (escudos de protección, la máscara Aku Aku que nos hará invulnerables por unos instantes...), que otorgan un cierto toque estratégico a estas endiabladas carreras. También volverán las frutas Wumpa: si logramos recoger 10 de ellas en la misma carrera los "power up" que vayamos consiguiendo se tornarán más poderosos. Además, *CRT: Nitro-Fueled* tendrá un total de 12 arenas para el modo Batalla; (7 de *CTR* y 5 de *CNK*). En cuanto a la parcela sonora, podremos elegir las melodías originales o sus versiones remasterizadas. ¡Mola!

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Todo parece indicar que estaremos ante otro "remake" de altura, en esta ocasión de uno (en realidad, de dos) de los mejores arcades de carreras de la historia de los videojuegos, que en esta puesta al día conservará todo lo bueno del original y más.


Los "power ups" y los distintos atributos de los personajes y sus karts serán claves en las carreras.


Habrá un contenidos "retro" que en principio serán exclusivos de PS4.





SE BASA EN DOS ARCADES DE VELOCIDAD CLÁSICOS

CTR: Nitro-Fueled es un remake de dos arcades de velocidad legendarios: *Crash Team Racing* (que salió en PSone en 1999) y *Crash Nitro Kart* (que nos llegó en 2003 a PS2 y otros sistemas). Aunque se conservan todos los circuitos presentes en ambos juegos y son muy reconocibles, se han hecho partiendo de cero y en Beenox han realizado los cambios y ajustes que han considerado oportunos para que la experiencia sea óptima.







CTR: Nitro-Fueled presentará 31 pistas y 12 arenas, los mismos que en los dos juegos originales.







SE PARECE A...

Arcades de velocidad hay muchos ya en el catálogo de PS4, pero ninguno con personajes tan carismáticos y queridos, ni que apele tanto a la nostalgia, como *CTR:NF*. Bueno, quizá estos dos sí se acerquen un poco...



TEAM SONIC RACING

Nuestro marsupial favorito tendrá que competir con Sonic y sus amigos, que protagonizan otro alocado arcade de karts.



WIPEOUT: OMEGA COLLECTION

Todo el contenido de *WipEout HD Fury* y *WipEout 2048* (aparte de características exclusivas) en otro arcade de velocidad mítico.



MotoGP 19 llegará el próximo 6 de junio con la temporada bastante avanzada y cargado de novedades de lo más interesantes.

MotoGP 19

PARA LLEGAR PRIMEROS LA CLAVE SERÁ LA **INTELIGENCIA... ¿ARTIFICIAL?**

Milestone es, hoy por hoy, el estudio de desarrollo más experimentado en la simulación motociclista. Los italianos, ahí es nada, han lanzado 16 títulos de motos en la presente generación. Desde luego, no todos han corrido la misma suerte ni han estado a la misma altura, pero también es cierto que, poco a poco, van refinando la fórmula y el salto al motor Unreal 4 les ha sentado de maravilla.

***MotoGP 19* llegará con bastantes novedades** respecto a lo visto en la pasada entrega. Es algo que muchos usuarios reclamaron tras *MotoGP18*, una entrega muy continuista que lo hacía todo bastante bien, pero que no arriesgaba ni lo más mínimo. La novedad más llamativa, sin duda, será la nueva IA de nuestros rivales, que permitirá a nuestros contendientes ir aprendiendo de nuestra forma de pilotar, por lo que se comportarán de un modo tremendamente realista. La pretensión es que ya no sintamos que el modo para un jugador es un paseo en el que somos los amos del circuito, sino que se convierta en un reto muy similar al que podemos encontrar en las partidas online. El multijugador competitivo, dicho sea de paso, contará con servidores dedicados, lo que promete ofrecernos unas carreras sin rastro de lag. En el Race Director Mode, además, podremos crear nuestros propios torneos junto a los amigos. Otra gran novedad serán los Retos históricos, un modo que homenajeará los últimos 35 años de competición poniéndonos en la piel de más de 50 pilotos legendarios en los momentos más determinantes de sus trayectorias profesionales. Por supuesto, tampoco faltarán modos de juego ya clásicos, como la Carrera, que nos permitirá comenzar desde la Red Bull MotoGP™ Rookies Cup hasta alcanzar la categoría reina o, si lo preferimos, comenzar directamente en MotoGP para batirnos el cobre con pilotos como Márquez, Rossi, Lorenzo o Dovizioso. Obciamente, contará con todos los circuitos, pilotos y equipos de la presente edición del Campeonato del Mundo.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Tras una entrega demasiado continuista y descafeinada, parece que este año sí que veremos novedades de peso, como un prometedora mejora en la inteligencia artificial de nuestros rivales o un interesante modo con más de 50 pilotos clásicos.



El nivel gráfico estará más pulido que nunca, con una iluminación y unos modelos muy mejorados.



» A LA CABEZA DE LOS RIVALES CON CABEZA

Milestone se ha aliado con la empresa Orobix para desarrollar la inteligencia artificial de este nueva entrega. Se trata de una empresa, también italiana, que se dedica al desarrollo la IA basada en redes neuronales en campos como la medicina y la logística. El resultado, desde luego, prmete ser bastante interesante e innovador, con unos rivales que se comportarán como jugadores que podamos encontrar en el online.



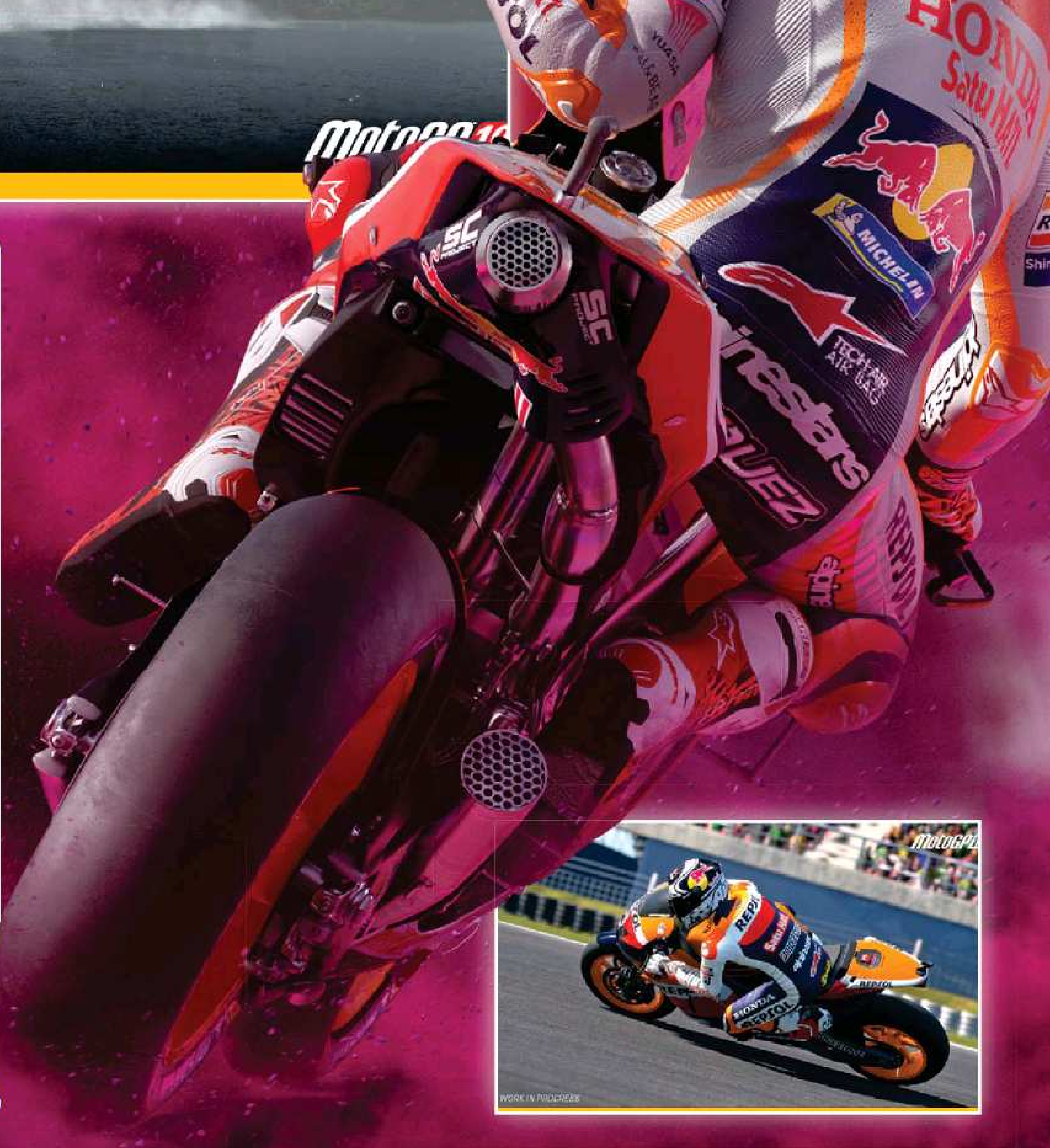








Los efectos climatológicos tendrán mucho peso en el desarrollo de las carreras.



» SE PARECE A...

Lógicamente, el mayor parecido lo tendrá con las anteriores entregas de la saga *MotoGP*, también desarrolladas por Milestone. Sin embargo, también tendrá muchas similitudes con otros juegos de simulación a dos ruedas de estos últimos años.



TT ISLE OF MAN

La competición más peligrosa y mortal del mundo de las dos ruedas tuvo versión interactiva de la mano de Kylotonn.



RIDE 3

El último juego lanzado por Milestone reunía un amplísimo catálogo de motos de carretera con las que disfrutar pilotando.



Los dragones serán unos enemigos temibles. No lo tendremos tan "sencillo" como en Skyrim, ya que los héroes de *TESO* no tienen "sangre de dragón".

PS4 | BETHESDA | MMORPG | 4 DE JUNIO

The Elder Scrolls Online: Elsweyr

ÉRAMOS POCOS Y LLEGARON LOS **DRAGONES** Y LOS NIGROMANTES

El mes pasado estábamos celebrando el vigésimoquinto cumpleaños de la saga *The Elder Scrolls* y en unas pocas semanas nos llegará su nueva aventura, en forma de expansión para *The Elder Scrolls Online*, el MMORPG que Bethesda lanzó en 2014 y que, cinco años después, sigue creciendo y ganando adeptos con cada nuevo lanzamiento.

***TESO: Elsweyr* forma parte de la Temporada del Dragón,** siendo éste su segundo contenido tras *Wrathstone* (los otros dos llegarán en el tercer y el cuarto trimestre de este año, respectivamente) y al igual que ocurrió con *TESO: Morrowind* y *Summerset*, contará con edición en formato físico. Como ya os podréis imaginar a estas estas alturas, nos invitará a explorar la región de Elsweyr, hogar de los khajiitas y una exhuberante zona repleta de plantaciones de azúcar lunar, fértiles praderas, desiertos abrasadores y ciudades palaciegas. Los veteranos de la saga recordarán explorar la provincia de Elsweyr (que es tan grande como la Estivalia de *Summerset*) en *The Elder Scrolls: Arena*, así como sus confines exteriores en las regiones de Reaper's March y Khenarthi's Roost en *TESO*.

El principal aliciente que nos trae esta nueva expansión es el regreso de los dragones, que llegan a *TESO* por primera vez. ¡Harán falta todos los héroes de Tamriel para derrotar esta amenaza! La trama principal ofrece unas 30 horas de nuevas aventuras y un montón de nuevas misiones secundarias y posibilidades para la exploración, incluyendo espectaculares eventos nuevos (como ataques de dragones) y una desafiante Trial para 12 jugadores llamada Sunspire. También trae una enorme cantidad de Delves y mazmorras diferentes, misiones individuales y actualizaciones y mejoras de calidad de vida. Y con *TESO: Elsweyr* llega además una nueva clase: el esperadísimo Nigromante. Con esta clase oscura y misteriosa, podremos controlar a los muertos y lanzar poderosos hechizos elementales de ataque y defensa. ¡Nosotros estamos deseando probarlo!

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

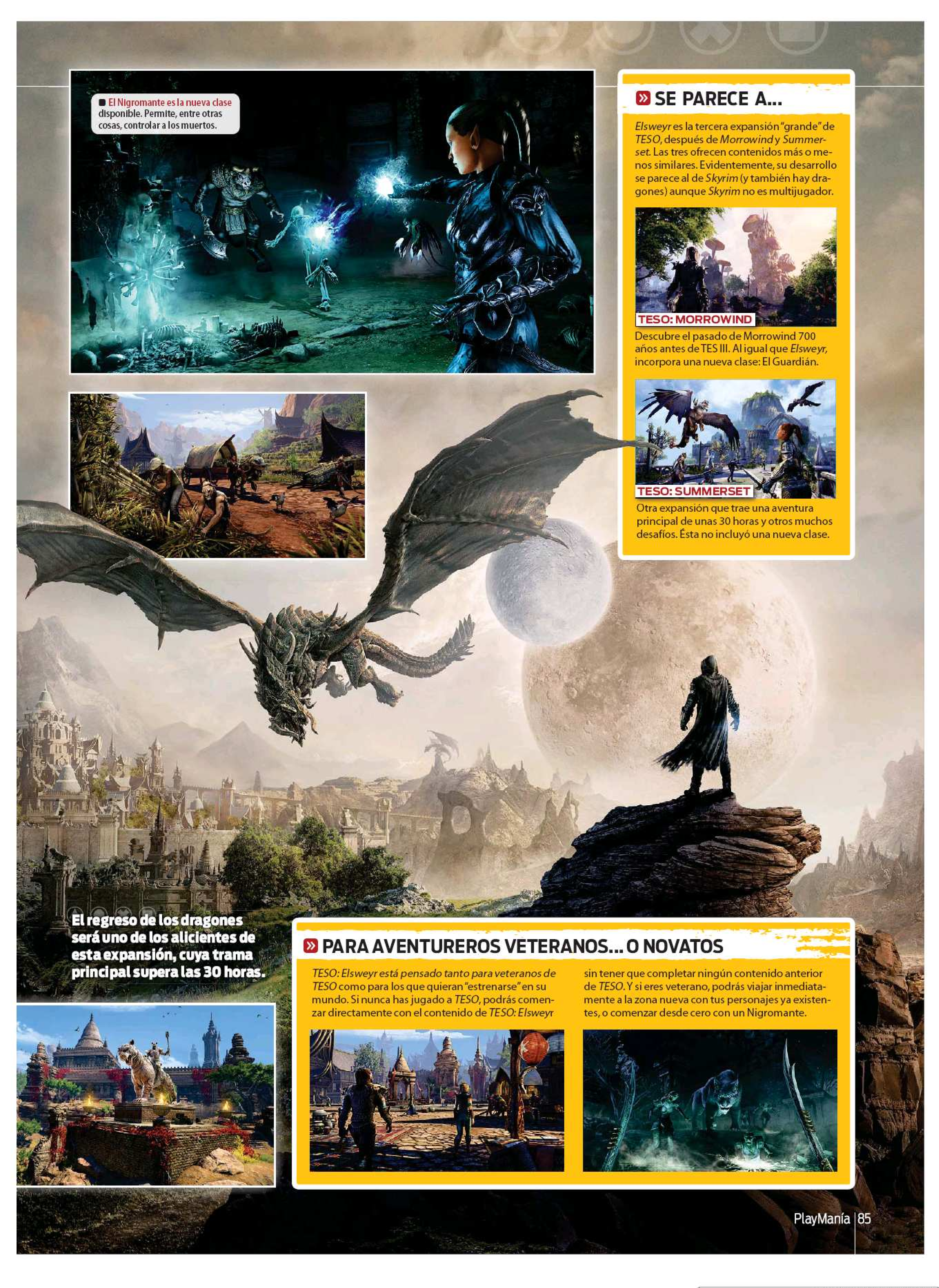
El MMORPG de Bethesda sigue creciendo con una nueva expansión que trae más de 30 horas de juego para la trama principal, multitud de tareas secundarias, una nueva clase y... ¡dragones! Ideal tanto para continuar tu aventura en TESO como para iniciarla.



Elsweyr es el hogar de los khajiitas, una zona exhuberante repleta de aventuras por descubrir.







El Nigromante es la nueva clase disponible. Permite, entre otras cosas, controlar a los muertos.

» SE PARECE A...

Elsweyr es la tercera expansión "grande" de *TESO*, después de *Morrowind* y *Summerset*. Las tres ofrecen contenidos más o menos similares. Evidentemente, su desarrollo se parece al de *Skyrim* (y también hay dragones) aunque *Skyrim* no es multijugador.

TESO: MORROWIND

Descubre el pasado de Morrowind 700 años antes de TES III. Al igual que *Elsweyr*, incorpora una nueva clase: El Guardián.

TESO: SUMMERSET

Otra expansión que trae una aventura principal de unas 30 horas y otros muchos desafíos. Ésta no incluyó una nueva clase.

El regreso de los dragones será uno de los alicientes de esta expansión, cuya trama principal supera las 30 horas.

» PARA AVENTUREROS VETERANOS... O NOVATOS

TESO: Elsweyr está pensado tanto para veteranos de TESO como para los que quieran "estrenarse" en su mundo. Si nunca has jugado a *TESO*, podrás comenzar directamente con el contenido de *TESO: Elsweyr* sin tener que completar ningún contenido anterior de *TESO*. Y si eres veterano, podrás viajar inmediatamente a la zona nueva con tus personajes ya existentes, o comenzar desde cero con un Nigromante.



■ *Team Sonic Racing* apostará por el juego cooperativo y competitivo por equipos con la colaboración como piedra angular jugable.

Team Sonic Racing

EL **ERIZO** MÁS RÁPIDO SUBE DE REVOLUCIONES CON **CUATRO RUEDAS**

Dejemos a un lado el traumático aspecto de Sonic en el tráiler de su próxima película para centrarnos en cuestiones más amables, como la nueva entrega de la saga de karts encabezada por la mascota azul de Sega. El género de la velocidad arcade, y más concretamente de los karts, está viviendo una segunda juventud a la que también se sumará, en junio, *Crash Bandicoot Nitro-Fueled*.

La apuesta por el juego cooperativo será una de las grandes novedades de esta entrega. Así, aunque cada jugador controlará su propio bólido, competiremos por equipos. De esta forma, tendremos que tener en cuenta qué tal lo están haciendo nuestros compañeros y, llegado el caso, incluso compartir nuestros "power-ups" con ellos para mejorar su rendimiento en la carrera. Cada una de las acciones cooperativas que vayamos realizando rellenarán nuestra barra de impulso definitivo, que luego podremos activar para aumentar nuestra velocidad y volvernos invencibles durante un tiempo. Si, además, conseguimos sincronizar su activación con nuestros dos compañeros de equipo, aumentaremos la duración de sus efectos beneficiosos. Los 15 participantes, en esta ocasión todos extraídos del universo Sonic, estarán divididos en tres categorías: velocidad, técnica y potencia, que tendremos que combinar para salir victoriosos en las carreras. Es más, los escenarios contarán con varias rutas que se adaptarán mejor a cada una de estas clases, por lo que conocerlas al dedillo y aprovechar estos atajos será también fundamental. Incluso contará con una especie de pequeña campaña narrativa, Team Adventure, que funcionará como perfecto tutorial. Uno de los grandes aciertos para facilitar el juego cooperativo es que podremos combinar fácilmente si queremos jugar online, a pantalla partida con los amigos en el sofá o incluso con una mezcla de ambos.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La saga de karts de Sega ha sufrido varios cambios con el paso de los años, pero parece que la apuesta por el juego cooperativo de esta nueva entrega, con gran importancia del trabajo en equipo, será, cuando menos, bastante original.





» SE PARECE A...

CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED

Uno de los juegos de karts más memorables de la historia de PlayStation regresará a PS4, en forma de remaster, el mes de junio.

TRACKMANIA TURBO

Su estilo quizás no es tan arcade, pero la conducción es similar y la edición de circuitos ofrece contenidos hasta el infinito.

La parrilla estará compuesta por 15 pilotos, extraídos del universo *Sonic* exclusivamente.

PS4 | MICROÏDS | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 31 DE MAYO

Toki

EL REGRESO DEL ARCADE MÁS MONO

Uno de los arcades más recordados por los jugones de principios de los 90 es, sin duda, el genial *Toki*, que llegará a PS4 este mismo mes en forma de "remake". La endiablada dificultad del juego original permanecerá intacta en esta versión, demostrando a las nuevas generaciones del sector cómo se las gastaban en los recreativos de antaño. El apartado gráfico, lógicamente, será la novedad más interesante, con unos diseños en alta definición que recuerdan mucho al excelente trabajo que hemos visto recientemente en joyas como *Wonder Boy*. Además, esta versión de PS4 incluirá un modo Speedrun para los más habilidosos, un sistema de guardado rápido para evitar que tengamos que empezar siempre nuestra aventura de cero como en el juego original y cinco filtros gráficos. Nosotros, desde luego, estamos deseando volver a hacer el mono, aunque hayan pasado treinta años desde su lanzamiento original.

» SE PARECE A...: **WONDER BOY**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



A nivel gráfico nos encontraremos con una dirección artística realmente cuidada, que pondrá al día las aventuras de este simpático simio.



Los seis niveles del juego original estarán fielmente representados. Como era costumbre en la época, disfrutaremos de un nivel acuático.

The Elder Scrolls®

25TH ANNIVERSARY

25 años de rol en estado puro

Aunque nosotros la conocimos en 2007 con *Oblivion*, lo cierto es que la saga *The Elder Scrolls* empezó a sentar las bases de cómo se debía plasmar el rol en un videojuego ya en 1994. Un periplo que bien merece ser recordado.

La serie *The Elder Scrolls* ha cumplido 25 años. La parroquia de PlayStation la conocimos en 2007 con su cuarta entrega canónica, *Oblivion*, pero ya en su primer episodio (*Arena*, lanzado en 1994) se encontraban presentes las grandes líneas maestras de la saga: un enorme escenario (el continente de Tamriel, enclavado en el fantástico mundo de Nirn) y una libertad para explorarlo inédita en su día y que incluso a día de hoy sigue sorprendiendo. Cada entrega nos ofrece un "elder scroll", un viejo pergamino en el que cada jugador escribe su propia historia con total libertad. O sea, rol en estado puro.

Aunque esto al principio no fue así. *The Elder Scrolls: Arena* empezó siendo concebido como un juego de acción sobre gladiadores que viajaban de ciudad en ciudad en busca de fortuna y gloria (de ahí que el subtítulo del juego sea *Arena*). Durante el desarrollo, le fueron metiendo cada vez más elementos roleros y más cantidad de misiones secundarias. Tanto, que al final esta parte "secundaria" le acabo comiendo todo el terreno a la idea original, sumergiendo al jugador en una oscura historia en la que el poderoso mago Jagar Tharn traiciona al emperador Uriel Septim VII, suplantado su identidad y arrebatándole el trono. Bajo una perspectiva en primera persona, debíamos desbaratar sus maléficos planes empezando el juego como prisioneros (algo que también se convertiría en otro rasgo común en todas las entregas). Desarrollado por tan sólo 12 personas, *Arena* contaba con »



LANZAMIENTO: 1994 | PLATAFORMAS: PC

Desarrollado por un grupo de tan sólo 12 personas, la idea que tenían en Bethesda Softworks para el primer *The Elder Scrolls* era que fuese un juego de acción en el que controlaríamos a un grupo de gladiadores que irían a combatir por las arenas de distintas ciudades en busca de fortuna y gloria (de ahí el subtítulo del juego: *Arena*). Pero durante el desarrollo, tuvieron la feliz idea de ir metiendo misiones y tareas secundarias en los viajes entre ciudad y ciudad. Y esto funcionó tan bien que al final esta parte secundaria le acabo comiendo casi todo el terreno a la idea original. Su argumento nos coloca en mitad en una oscura historia en la que el poderoso mago Jagar Tharn traiciona al emperador Uriel Septim VII, suplantado su identidad y arrebatándole el trono. Bajo una perspectiva en primera persona, debíamos desbaratar sus maléficos planes recorriendo con libertad un mapeado de dimensiones absurdas (*Arena* es el único juego de la serie, además de *The Elder Scrolls Online*, en el que es posible explorar todas las provincias de Tamriel). Fue lanzado en 1994 y a pesar de salir con importantes bugs, gracias al "boca a boca" terminó popularizándose. Y es que cada vez más jugadores habían oido hablar de ese juego de rol tan enorme y querían sumergirse en sus aventuras.

El primer *The Elder Scrolls* iba a ser un juego de acción con gladiadores como protagonistas. Por eso se tituló *Arena*.







UN MAPEADO GIGANTESCO. *The Elder Scrolls: Arena* permitió explorar todas las provincias de Tamriel. Es el único juego de la saga que lo permite junto a TESO.

The Elder Scrolls: Chapter II DAGGERFALL

LANZAMIENTO: 1998 | PLATAFORMAS: PC

Ambientado en la Tercera Era de la historia de Tamriel, *Daggerfall* arranca con el legendario golem Numidium, poderosa arma usada antaño por el gran Tiber Septim para unificar Tamriel, que ha sido hallado en la bahía de Iliac, lo que ha desencadenado una lucha de poder en la que el rey de Daggerfall acaba asesinado. Ahora, su espíritu vaga por el reino. El emperador Uriel Septim VII envía a su campeón (nosotros) a la provincia de Roca Alta para acabar con el espíritu del rey y evitar que el golem caiga en las manos equivocadas. El escenario principal, Roca Alta, que es el reino de los bretones (en la parte más occidental de Tamriel), tiene un tamaño similar a Inglaterra, con 161.600 kilómetros cuadrados explorables, aunque Bethesda afirma que el área de juego real tiene, en realidad, el doble de superficie que el Reino Unido (que serían 487.000 kilómetros cuadrados), con más de 750.000 personajes con los que interactuar. Unas cifras absolutamente escandalosas que le acreditan como uno de los videojuegos con el mapeado más extenso de la historia de este medio... aunque *Daggerfall* tenga ya 23 años a sus espaldas. Tuvo 6 finales distintos, lo que años después supuso un verdadero quebradero de cabeza para su creadores a la hora de ponerse de acuerdo sobre el "canon" de la saga y su historia.

Daggerfall salió en 1998, pero sigue presentando uno de los mapeados más extensos de la historia.







BETHESDA PERMITE DESCARGAR GRATIS desde su web tanto *Daggerfall* como *Arena*. Fueron iniciativas para conmemorar otras onomásticas que se mantienen vigentes.

The Elder Scrolls III MORROWIND



LANZAMIENTO: 2002 | PLATAFORMAS: PC, XBOX

Las profecías perdidas hablan de la llegada de la reencarnación de Nerevar, el héroe dunmer, a Morrowind para librar a esas tierras de una oscura maldición. Con el propósito de cumplir esta profecía, el emperador envía a un mensajero imperial a la isla de Páramo de Vvarden. Y ese mensajero desconocido terminará convirtiéndose en uno de los héroes más laureados del imperio. Ésta es la trama argumental principal que plantea *The Elder Scrolls III: Morrowind*, pero como es seña de identidad de la saga, ya desde los primeros compases del juego podíamos hacer lo que nos diera gana y "pasar" absolutamente de la historia principal para sumergirnos en las múltiples misiones secundarias, tramas paralelas, actividades de los gremios, etc. Incluso la trama principal podía variar en función de nuestras decisiones (sus textos estaban en inglés, aunque contó con una traducción al castellano "no oficial"). Sus creadores tuvieron que reducir el tamaño del mapeado unas cien veces con respecto a *Daggerfall*, aunque éste estaba mucho más detallado y mejor definido. Fue la entrega que catapultó a la serie, vendiendo más de 4 millones de copias. Y supuesto su estreno en consola (en Xbox).

Para muchos fans, _Morrowind_ sigue siendo la mejor entrega de _TES_. No llegó a salir en consolas de Sony.







MORROWIND SUPUSO EL ESTRENO de la saga *TES* en consolas (también salió en PC). Por desgracia, sólo fue a engrosar el catálogo de Xbox. No salió en consolas de Sony.

The Elder Scrolls IV OBLIVION



LANZAMIENTO: 2006 | PLATAFORMAS: PC, XBOX 360, PS3

No es la mejor entrega de la saga, principalmente porque su trama principal es algo anodina, pero *The Elder Scrolls IV: Oblivion* supuso el estreno de TES en una consola de Sony, aunque tuviésemos que esperar un año más con respecto al lanzamiento original para disfrutarlo en PS3 (abril de 2007). Eso sí, nos llegó la edición GOTY que contenía ya las expansiones *Knights of the Nine* y *Shivering Isles*, además de un precioso mapa y un buen libraco de instrucciones (algo que, por desgracia, apenas se ve ya en los videojuegos hoy en día. *Oblivion* nos situaba al borde de una invasión demoniaca, con portales dimensionales abiertos en distintos puntos del enorme escenario (que se desarrolla en la provincia de Cyrodiil, al suroeste de Morrowind, con su imponente Ciudad Imperial brillando sobre las otras ocho ciudades del juego, cada una con sus particularidades). Nuestra única esperanza para frenar la invasión daedra pasa por encontrar al verdadero heredero de la dinastía Septim para que ocupe el trono imperial. Una tarea que nos llevará por incontables aventuras, ya que por supuesto ofrece la misma cantidad de libertad que los otros *TES*, con más de 200 "quests" y otras tantas mazmorras, más de 1000 personajes con los que interactuar, unas 50 horas de diálogos...

Oblivion se lanzó en 2007 en PS3. Y _TES Travels: Oblivion_ estuvo en desarrollo para PSP, pero acabó cancelado.







OBLIVION SE DESARROLLA SEIS AÑOS después de lo acontecido en *Morrowind*. Con el emperador Uriel Septim VII y sus hijos asesinados, toca buscar al heredero.

17 mazmorras que formaban parte de la trama principal del juego, pero estaba ambientado en un escenario de dimensiones escandalosas que se generaba de forma aleatoria en el que tenían lugar las misiones secundarias que eran, eso sí, muy sencillas y repetitivas (normalmente, llevar algo de un punto a otro de la ciudad o escoltar a alguien a cambio de oro). Además, *Arena* fue uno de los primeros juegos en incluir ciclo día/noche, con cambios significativos como tiendas cerradas por la noche, más monstruos, etc.

Tras el lanzamiento de *TES: Arena*, cada vez más jugadores querían sumergirse en este fantástico mundo que tanta libertad ofrecía.

Lanzado en marzo de 1994 para PC, tuvo una distribución inicial pequeña y una acogida discreta, que poco a poco fue ganando adeptos gracias al boca a boca. Cada vez más jugadores querían sumergirse en ese fantástico mundo de espada y brujería que tanta libertad ofrecía (a pesar de los numerosos y graves "bugs" con los que el juego salió a la venta), lo que permitió a Bethesda Softworks empezar a trabajar en una secuela, ya con Todd Howard en sus filas (que terminaría convirtiéndose en el "alma mater" de la saga y de la compañía). *The Elder Scrolls II: Daggerfall* salió en 1996 pero a pesar de los 23 años que le contemplan sigue siendo ofreciendo uno de los mapeados más extensos de la historia de los videojuegos. El escenario principal, Roca Alta, la parte más occidental de Tamriel, tiene un tamaño similar a Inglaterra, con 161.600 kilómetros cuadrados explorables, aunque Bethesda afirma que el área de juego real tiene el doble de superficie que el Reino Unido (que serían 487.000 kilómetros cuadrados), con más de 750.000 personajes con los que interactuar (todo muy rudimentario, eso sí). *Daggerfall* profundizó en opciones roleras (las habilidades aparecen separadas de las clases, lo que da a los jugadores mucha mayor libertad de personalización de su personaje) y por primera vez en la que se puede entrar a la Hermandad Oscura y que se encomiendan misiones de asesinatos, algo que se mantendría en las entregas posteriores. De hecho, y a pesar de los gráficos de la época, el juego era bastante explícito tanto en violencia como a la hora de mostrar desnudos. Ofrecía 6 finales distintos, aunque también importantes bugs que incluso podían impedir que termináramos la trama principal.

Todd Howard, el "alma mater" de esta saga, se incorporó en *TES II: Daggerfall* y ha dirigido *TES III: Morrowind* y *TES V: Skyrim*.

Tras dos aventuras "menores" también para PC (*Battlespire* y *Redguard*), en 2002 llegaría el que para muchos es la mejor entrega de la serie, *Morrowind*, que además de salir en PC supuso su estreno en consola (por desgracia, sólo en Xbox). Dirigido por Todd Howard, *Morrowind* pulió y perfeccionó la fórmula *TES* hasta el punto de que, para muchos, sigue siendo el mejor de la saga. Las mejoras técnicas son evidentes gracias a la potencia de las máquinas de la época y los cuatro años de desarrollo que tuvo a sus espaldas. Aunque tuvieron que reducir el tamaño del mapeado unas cien veces con respecto a *Daggerfall*, éste estaba mucho más detallado, poniendo mucho mimo en reproducir visualmente las distintas razas y culturas del juego, con sus distintas arquitecturas, paisajes, etc. Además, la trama principal era realmente emocionante, sumergiéndonos en un aútentico "viaje del héroe" para terminar enfrentándonos a la malvada deidad Dagoth Ur y a sus peligrosos seguidores. Y a todo ello hay que sumar la alucinante libertad que ofrecía, las múltiples tramas secundarias y misiones optativas, los gremios, más opciones roleras para personalizar a nuestro héroe, la posibilidad de elegir la vista en tercera persona además de subjetiva, la épica BSO de Jeremy Soule (que también se encargaría de las entregas siguientes)... Vendió más de 4 millones de copias en todo el mundo y dos tuvo expansiones: *Tribunal* (2002) y *Bloodmoon* (2003).

Tras tres entregas para móviles con el subtítulo *Travels*, en marzo de 2006 salió para PC y Xbox 360 *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Por primera vez, contaba con subtítulos en castellano de forma oficial, aunque tuvimos que esperar un año para disfrutarlo en PS3. Pero mereció la pena porque por fin esta saga se estrenaba en una consola de Sony. Su argumento nos sumerge ante la búsqueda desesperada del heredero del emperador, con una amenaza demoníaca como telón de fondo. La aventura se desarrolla en Cyrodiil y nos permite explorar entre otras urbes la fastuosa Ciudad Imperial, aunque también hay portales que dan acceso a la dimensión demoniaca en la que habitan los daedra. La trama no es de las mejores, pero los usuarios de PS3 también caímos rendidos ante el rol total que propone esta serie, con libertad absoluta para crear a nuestro personaje e ir dónde nos plazca cumpliendo la misión principal (o no), o dedicándonos a cumplir las múltiples tareas alternativas que ofrece. Una entrega para PSP llamada *The Elder Scrolls Travels: Oblivion* estuvo en desarrollo, pero acabo siendo cancelada (seguramente porque era demasiado ambiciosa para la portátil). Y el 11 del 11 de 2011, llegó la culminación con *TES V: Skyrim*, que vuelve a estar dirigido por Todd Howard. Ambientado 200 años después de *Oblivion*, *Skyrim* nos pone en la piel del último Dovahkiin que debe lidiar con el regreso de los dragones a Tamriel y en especial de Alduin, el llamado Devorador de Mundos. *Skyrim* ofreció 244 misiones, 150 mazmorras y más de 300 sitios de interés, aunque, una vez más, lo importante era la libertad de acción absoluta que concedía. Llegó doblado al castellano, lo que le garantizó ser un éxito de ventas en nuestro país (y en todo el mundo). Tan sólo un mes después de su estreno, ya se habían "colocado" más de 10 millones de unidades, generando 650 millones de dólares. A esto hay que sumar las ventas de las versiones posteriores, una para PS4 y otra para PS VR (además de para otras plataformas). Su éxito fue (es) tal que, en el Gamelab de 2018 (7 años después del estreno del juego), Todd Howard afirmó en broma (o no): "dejaremos de relanzar *Skyrim* en otras plataformas cuando los jugadores dejen de comprarlo". Ha superado ya los 30 millones.

Aunque gráficamente se le noten las costuras ya, jugar a *Skyrim* con PlayStation VR es toda una experiencia que merece mucho la pena.

Y así llegamos a *The Elder Scrolls Online*, el MMORPG de la saga que, tras unos comienzos titubeantes que tuvieron que ver con su modelo de negocio inicial, ha logrado encontrar la forma de convencer a sus millones de usuarios con múltiples actualizaciones y expansiones. Las más imporantes son *Morrowind*, *Summerset* y *Elsweyr*, que llega este mes de junio y que introduce dragones además de la clase Nigromante.

Además de *TESO*, el futuro de la saga *TES* pasa por *The Elder Scrolls: Blades* (un "free to play" para móviles) y el esperado *The Elder Scrolls VI*, que fue anunciado en el pasado E3 con un escueto "teaser" que, básicamente, sirvió para confirmar que está en los planes de Bethesda. Porque esperar, podemos esperarlo sentados. Antes de *TES VI* llegará *Starfield*, una nueva IP de ambientación espacial. Y ni esta nueva franquicia ni *TES VI* estarán presentes en este E3 así que... mientras llega podemos seguir sumergiéndonos en la inmensidad de *TESO* o ponernos el visor de PS VR y volver a disfrutar de *Skyrim* con toda la capacidad de inmersión que asegura PS VR. Gráficamente ya se le notan las costuras, pero os aseguramos que es toda una experiencia jugarlo con PS VR.



LAS BSO MÁS ÉPICAS

Otro responsable de que la saga *TES* sea toda una leyenda es Jeremy Soule. Suyas son las bandas sonoras de *Morrowind*, *Oblivion* y *Skyrim* (memorable ésta última). Este compositor norteamericano, conocido como "el John Williams de los videojuegos, ha creado más de 60 bandas sonoras de juegos, muchos de ellos éxitos de rol también como *Secret of Evermore*, *Icewind Dale*, *Neverwinter Nights* o los *Dungeon Siege*.

The Elder Scrolls V SKYRIM



LANZAMIENTO: 2011 | PLATAFORMAS: PS3, PS4, PS VR, XBOX ONE, XBOX 360, PC, SWITCH

Olidados desde tiempos inmemoriales entre oscuros pasajes de los antiguos pergaminos, los dragones han regresado a Tamriel. El futuro de Skyrim y el de todo el Imperio, pende de un hilo, ya que el más malvado y poderoso de todos ellos, Alduin el Devorador de Mundos, está de vuelta. Pero las antiguas profecías también hablan de un héroe con sangre de dragón, el llamado Dovahkiin, que será el único capaz de hacerle frente. Y ahí es donde entramos nosotros... Como siempre, podemos tomarnos en serio nuestra misión vital o "pasar" absolutamente de ella, recorriendo con total libertad esta región norteña de aproximadamente 41 kilómetros cuadrados de superficie, con cinco ciudades bien diferenciadas, 300 lugares de interés, 244 misiones y unas 150 mazmorras. Y todo ello fue ampliado con un total de tres expansiones *Dawnguard*, *Hearthfire* y *Dragonborn*, redondeando así la entrega más popular de la saga (a lo que contribuyó decisivamente, en nuestro país, que llegase doblado al castellano). Luego vendría *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* (con distintas mejoras para PS4) y la edición adaptada a PlayStation VR.

Skyrim es la entrega más exitosa de la saga, con más de 30 millones de unidades vendidas.







SKYRIM TIENE LUGAR 200 AÑOS DESPUÉS de lo que sucedió en *Oblivion*. En esta ocasión, la amenaza no son los demonios daedra sino el regreso de los dragones.



LANZAMIENTO: 2014 | PLATAFORMAS: PS4, XBOX ONE, PC

Durante mucho tiempo se rumoreó que Bethesda preparaba un juego de rol multijugador masivo (o MMORPG) ambientado en la franquicia *TES* y en 2014 por fin se estrenó (tras siete años de desarrollo a sus espaldas). Ambientado a mediados de la Segunda Era, *The Elder Scrolls Online* tiene lugar 1.000 años antes de los acontecimientos de *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Tendremos de decantarnos por una de las tres facciones principales que nos presenta el juego y, a partir de ahí, podemos lanzarnos a vivir emocionantes aventuras, aunque esta vez las compartiremos con otros jugadores. Aparte de este indudablemente atractivo enfoque cooperativo que ofrece *TESO*, también tenemos una parte PvP que se concentra en la región central de Cyrodiil (tu personaje tiene que tener al menos nivel 10 para poder acceder). Cuando se estrenó *TESO* en 2014, para poder jugar había que pagar una suscripción mensual, algo que no acabó de cuajar ya que un año más tarde, en marzo de 2015, dicha suscripción fue eliminada y sustituida por ESO Plus, un pago optativo que nos garantiza el acceso a todos los DLC, además de ventajas y moneda para el juego. Dos expansiones ya han sido lanzadas (*Morrowind* y *Summerset*) y la tercera, *Elsweyr*, llega este mes de junio.

Tras unos inicios titubeantes a causa del modelo de negocio inicial, hoy por hoy _TESO_ sigue en pleno apogeo.





TESO TIENE 12 DLC y tres expansiones largas: *Morrowind*, *Summerset* y la última de ellas, *Elsweyr*, que sale en junio.

The Elder Scrolls VI

LANZAMIENTO: SIN CONFIRMAR | PLATAFORMAS: ¿PS5?

Bethesda puso fin a su conferencia del E3 del año pasado con lo que todos deseábamos: un "teaser" de *The Elder Scrolls VI*. Aunque muchos fans se sintieron bastante decepcionados porque no mostró nada más allá de un lejano y montañoso paisaje y el logo del juego, lo cierto es que al menos a nosotros nos sirvió para dejar patente que en la compañía lo tienen muy presente en su hoja de ruta. Eso sí, ya está confirmado que lo lanzarán después de *Starfield*, una nueva IP de Bethesda que tendrá ambientación espacial y a la que también le queda todavía bastante tiempo de desarrollo. Ninguno de estos dos títulos estarán en el próximo E3, así que *Starfield* no saldrá hasta, como mínimo 2020, lo que empujaría a *TES VI* hasta 2022 o 2023. Pero insistimos, esto no son más que especulaciones nuestras... al igual que muchos más especulan con qué territorio cubrirá esta entrega. De hecho, de momento no está confirmado ni el subtítulo (que suele indicarlo o dar pistas en éste sentido). Lo dicho, a esperar tocan...

The Elder Scrolls VI es uno de los RPG más esperados. Pero podemos esperarlo sentados porque tardará...

LA REGIÓN QUE EXPLORAREMOS en *TES VI*, aún no está confinada. Algunos fans opinan que podría ser Roca Alta, el escenario de *TES II: Daggerfall*.



La historia de Syphon Filter

Bend Studios, los creadores del reciente *Days Gone*, son también responsables de una de las sagas más célebres de la primera PlayStation. A continuación os contamos cómo nació *Syphon Filter* y cuáles han sido las aventuras del agente Gabe Logan.

Hacer sentir al jugador como un súper espía. Ése era el concepto en torno al cual giraba *Syphon Filter* a finales de los 90. Por entonces el juego no era más que una sinopsis de una sola página, creada por un productor de 989 Studios (una de las divisiones de Sony en Norteamérica). A partir de ahí, los chicos del estudio Eidetic, bajo la dirección de John Garvin, expandieron la idea original añadiendo nuevos elementos. El nombre de *Syphon Filter* hacía referencia a un arma biológica de última generación, que se podía "programar" para atacar a grupos concretos de población. El agente secreto Gabe Logan iba a ser el protagonista, ayudado por su compañera Lian Xing. Juntos recorrerían todo el mundo tras la pista de Eric Roehmer, un terrorista responsable de los estallidos víricos. Definido así el argumento, Eidetic definió tres puntos claves de la jugabilidad: el sigilo, las armas y los gadgets. El proceso de desarrollo era cada vez más ambicioso, tanto que el estudio casi se vio superado. Hasta entonces Eidetic sólo había lanzado un juego: *Bubsy 3D*, un título que además había sido masacrado por la crítica. La presión hizo que *Syphon Filter* estuviese a punto de ser cancelado en más de una ocasión, debido a una serie de complicaciones: problemas con el guión, niveles que eran rediseñados

Es obra del creador de Zork

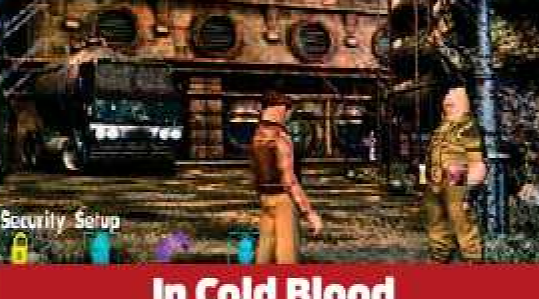
Marc Blanck, fundador de Eidetic y programador de *Syphon Filter*, es también creador del mítico *Zork*. Este título de 1977 es un pionero de las aventuras de texto para ordenador. En *Call of Duty: Black Ops* podemos jugarlo por completo usando un terminal.

Más espías en PlayStation

Tanto por sus emocionantes aventuras como su armamento avanzado, los agentes secretos son perfectos para un videojuego. Junto a grandes sagas de espionaje como *Syphon Filter* o *Metal Gear Solid*, PlayStation ha tenido varios agentes memorables.



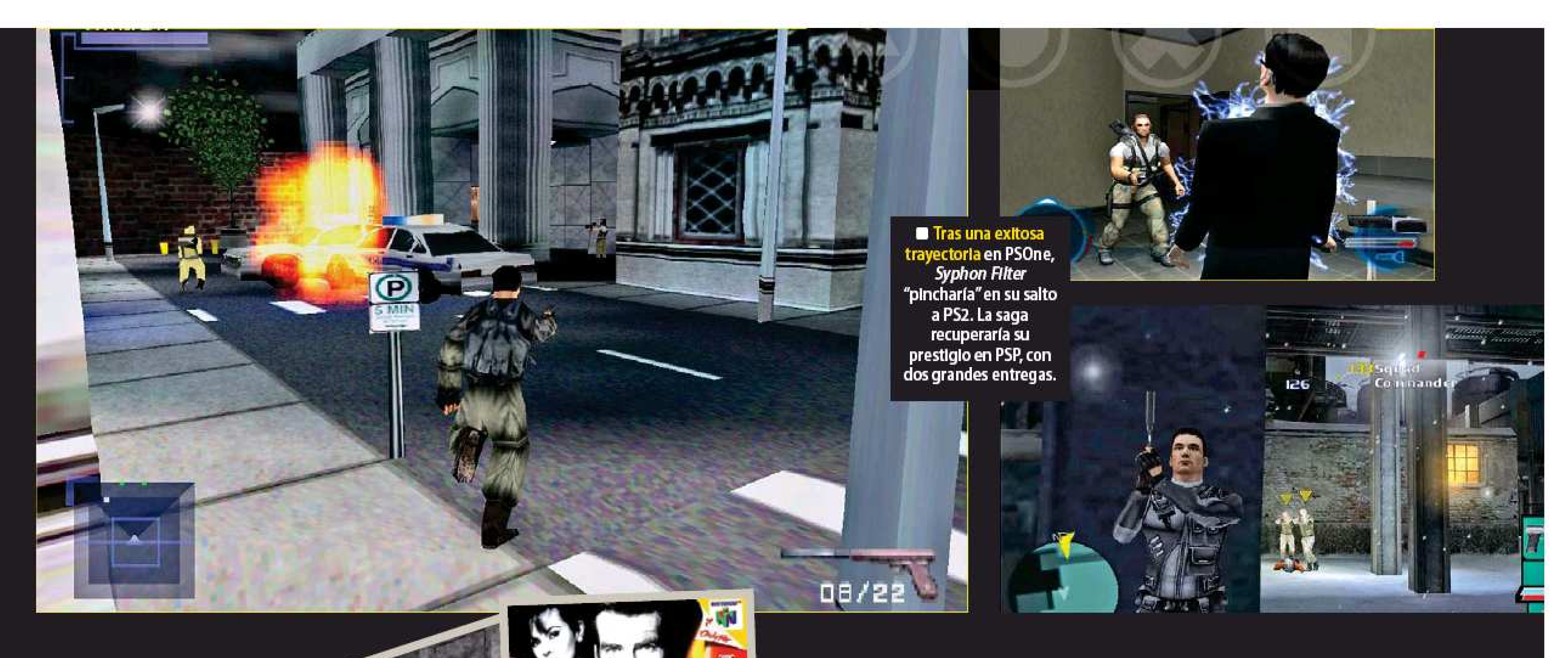
Chase The Express
Un grupo terrorista se apodera de un tren diplomático en este divertido juego de PSone del 2000. El único que puede detenerlos es el agente de la OTAN Jack Morton.



In Cold Blood
La caída de la Unión Soviética es el telón de fondo de este título de PSone. Publicado en 2000, *In Cold Blood* está protagonizado por John Cord, agente del MI6.



Rogue OPS
Acción y sigilo van de la mano en este juego de 2003 para PS2. La protagonista es una ex boina verde que busca vengar la muerte de su marido y su hijo.



■ **Tras una exitosa trayectoria** en PSOne, *Syphon Filter* "pincharía" en su salto a PS2. La saga recuperaría su prestigio en PSP, con dos grandes entregas.

una y otra vez, cambios en el diseño de niveles, plazos imposibles de cumplir... Los chicos de John Garvin nunca antes habían trabajado en un proyecto de estas características. Pese a ello, en Eidetic querían aprovechar esta nueva oportunidad que les brindaba Sony, y por ello se esforzaron en alcanzar la calidad propia de un juego AAA. No sólo eso: *Syphon Filter* iba a destacar entre sus competidores, con elementos como sus más de 30 armas y gadgets, o la avanzada inteligencia artificial de los enemigos. Durante un año el estudio estuvo en "modo crunch", con jornadas maratonianas de trabajo. Y por fin, en febrero de 1999 *Syphon Filter* sale a la venta.

Tras el éxito de juegos como *Metal Gear Solid*, los usuarios de PSone tenían auténtica "sed" por más títulos del género. *Syphon Filter* cumplió todas sus expectativas, pero lo hizo además con su estilo propio. A su gran variedad de niveles el juego añadía unos notables valores de producción y una jugabilidad fresca e intensa. *Syphon Filter* tiene una buena acogida en Europa, pero es en Estados Unidos donde arrasa, superando los dos millones de copias vendidas. Las secuelas eran inevitables, y Eidetic se supera de nuevo. En poco más de un año crean *Syphon Filter 2* (2000), que mejora la fórmula del juego original con un montón de novedades: dos agentes a elegir (Gabe y por primera vez Lian como personaje jugable), un enorme arsenal, un acabado visual más brillante y, por primera vez, modo multijugador para dos personas; tanto contenido que *Syphon Filter 2* ocupaba dos discos. El juego fue bien recibido, triunfando una vez más en Norteamérica con millón y medio de copias vendidas (en Europa alcanzó el medio millón de copias). Unas cifras muy alejadas de las que iba a tener *Syphon Filter 3* (2001), una "semi-precuela" que seguía la fórmula de la anterior entrega. El juego se vio perjudicado no sólo por la presencia de la apetecible PS2 (que llevaba un año a la venta), sino también por la tragedia del 11 de Septiembre. Los atentados obligaron a Sony a retrasar el lanzamiento de *Syphon Filter 3*, así como a cambiar toda su campaña de marketing. La tercera entrega apenas alcanzó el medio millón de copias vendidas a nivel mundial.

Muchas sagas de renombre saben adaptarse al cambio generacional, reinventándose para seguir presentes en cada nueva versión de PlayStation. En este proceso es esencial el primer juego en la siguiente consola, pues de él depende que una saga siga o no adelante. Por desgracia, el paso de *Syphon Filter* a PS2 no estuvo a la altura. *Syphon Filter: The Omega Strain* (2004) dejaba a Gabe Logan en un segundo plano; en su lugar el protagonismo era para un agente secreto novato, que creábamos a nuestro gusto. Los aciertos del juego (como sus enormes niveles o la acción frenética) se vieron empañados por un apartado gráfico desfasado, una IA muy "floja" y, en general, una terrible falta de personalidad. Las ventas de *Omega Strain* fueron impresionantes... pero impresionantemente malas: ni siquiera alcanzó las 400.000 copias vendidas en Estados Unidos, donde anteriores entregas habían batido récords. SCE Bend Studio (la denominación de Eidetic a partir de 2001) decidió que era necesario una "vuelta a las raíces": un apartado visual solvente, desarrollo lineal pero intenso, y por supuesto devolver el protagonismo a Gabe Logan. Con esos parámetros el estudio crea las dos siguientes entregas de la saga: *Dark Mirror* (2006) y *Logan's Shadow* (2007). Dos auténticos "juegazos" muy divertidos. Ambos entran en la élite de la portátil PSP, pero ni siquiera combinando sus ventas con los ports para PS2 logran acercarse a las cifras de la saga en PSone. ¿Y ahora? Pues todo depende del éxito de *Days Gone*, y de que Sony decida darle otra oportunidad a Bend Studio, así como a un posible regreso del bueno de Gabe Logan.

Su gran inspiración es GoldenEye

Se suele comparar a *Syphon Filter* con *Metal Gear Solid*, pero lo cierto es que Eidetic empezó a trabajar en su proyecto antes de conocer el juego de Hideo Kojima. La mayor inspiración vino de *GoldenEye*, el genial shooter de Rare para Nintendo 64 y que supuso una gran influencia para el diseñador de *Syphon Filter*.



Gabe Logan y la máquina del tiempo

El guión original de *Syphon Filter* iba a ser muy distinto, con una temática de ciencia-ficción. En él, un grupo de científicos son secuestrados por un villano, el cual les obliga a crear una máquina del tiempo. Cuando John Garvin se convirtió en director del juego, se decidió centrar la trama en el espionaje.



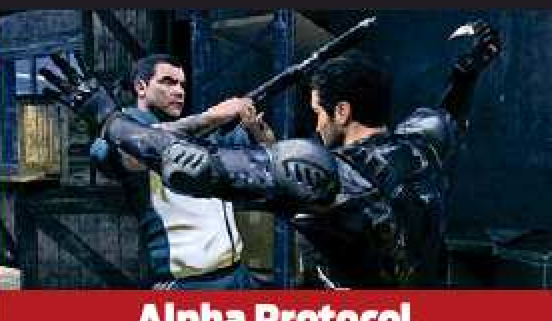
Operation Winback

Versión para PS2 de un juego de Nintendo 64. Su innovador sistema de cobertura (con disparos desde las esquinas) sería crucial en grandes juegos del género.



Mission Impossible: Operation Surma

El célebre agente Ethan Hunt protagoniza uno de los grandes "tapados" de PS2. Un juego notable, que toma prestados elementos de *Splinter Cell* y *Metal Gear Solid*.



Alpha Protocol

A pesar de sus discretas ventas y de una recepción inicial algo fría, con el paso de los años el juego de espionaje de Obsidian se ha convertido en un título de culto.



007 Blood Stone

Daniel Craig volvió a ser James Bond en una aventura original para consolas. Un juego más que entretenido, pero que supuso el final del estudio Bizarre Creations.

Cronología de la saga

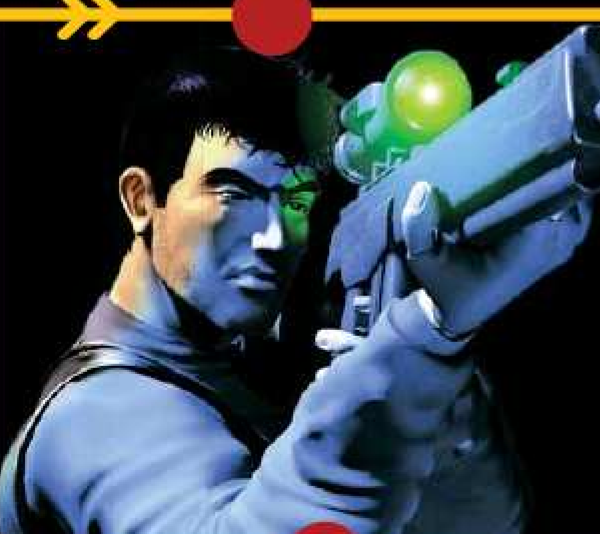
La serie *Syphon Filter* tuvo su época dorada con la trilogía original de PSone, si bien los dos títulos destinados a PSP fueron más ambiciosos y variados.



01-1999 • PSONE

Syphon Filter

A pesar de un "parto" largo y complicado, *Syphon Filter* logró su objetivo: crear una nueva saga de PlayStation con elementos de espionaje y sigilo. Un título que destacó sobre todo por su jugabilidad y la IA de los enemigos. Un superventas.





03-2000 • PSONE

Syphon Filter 2

A pesar de ser más corto que la primera entrega, *Syphon Filter 2* mantuvo el listón de calidad de la saga. Entre sus novedades destacan el modo multijugador y un apartado gráfico más atractivo. El juego consolidó a Gabe como estrella de PSone.

11-2001 • PSONE

Syphon Filter 3: Sentencia Final

Más que una secuela es una "precuela" de eventos del pasado de Gabe, a excepción de las dos últimas misiones. Una entrega "post mortem" que llegó cuando PS2 llevaba ya un año en el mercado.



05-2004 • PS2

Syphon Filter: The Omega Strain

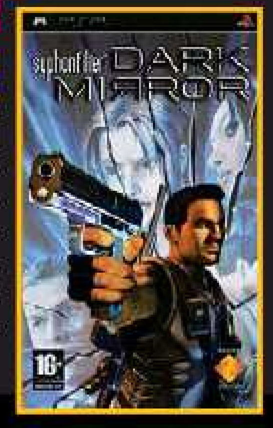
La saga se renueva por completo en su salto a PS2: Gabe cedía el testigo a un personaje que creamos nosotros mismos, en un juego con toques de RPG y mundo abierto. No gustó.



03-2006 • PSP

Syphon Filter: Dark Mirror

La primera entrega portátil logró todo aquello que no consiguió en PS2: un juego con gráficos imponentes pero manteniendo la jugabilidad clásica. Una entrega imprescindible.







09-2006 • PS2

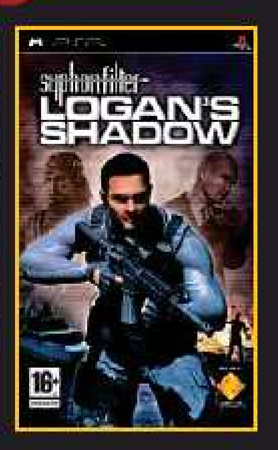
Syphon Filter: Dark Mirror

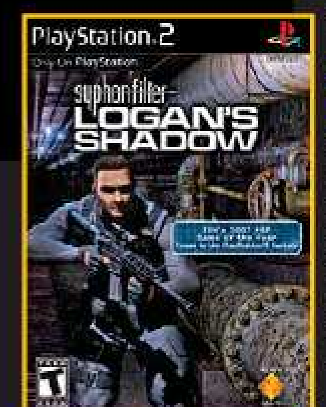
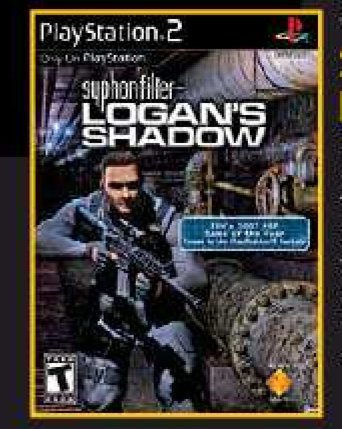
PS2 contó con un port del juego de PSP. Una versión correcta, pero que censuraba parte del contenido violento del título original, como ciertas secuencias y ejecuciones.

03-2013 • PSP

Syphon Filter: Logan's Shadow

Secuela de *Dark Mirror*, con novedades como el combate submarino o un sistema más elaborado de golpes cuerpo a cuerpo. Una estupenda conclusión para la saga de Gabe.



06-2010 • PS2

Syphon Filter: Logan's Shadow

El éxito de *Logan's Shadow* en PSP le valió para tener su versión para PS2. Aparte de un par de retoques gráficos y un control mejorado, este port no añadió ninguna novedad de peso a lo que ya era un juego estupendo.



18

Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
EIDETIC
Editor:
SCEE
Disponible en PlayStation Store:
SÍ
Precio:
4,99 €


















MISIÓN **INTERNACIONAL** EN UN JUEGO SIN IGUAL

Syphon Filter

Gabe Logan se embarca en una aventura “global”. Su objetivo: detener a los responsables de extender el virus Syphon Filter.

Si pensáis que un arma biológica es algo terrible, imaginad la amenaza que supondría un virus “programable”. Su nombre es Syphon Filter, y puede ser configurado para atacar a personas con un ADN determinado. Los agentes gubernamentales Gabe Logan y Lian Xing son los encargados de detener el estallido vírico, persiguiendo a sus responsables desde Washington hasta Costa Rica o Kazajistán. Un guión al más puro estilo Jason Bourne, repleto de sorpresas y conspiraciones, y en el que nosotros somos el protagonista.

El argumento de *Syphon Filter* sorprende por razones muy gratas. La primera es comprobar la solidez del guión, a pesar de que era la primera vez que en Eidetic realizaban una obra de esas características. Y no sólo eso: la historia tiene un ritmo perfecto y totalmente inédito en los juegos de PSone (con la excepción de *Metal Gear Solid*), y que recuerda a las mejores novelas de Tom Clancy.

Un emocionante thriller internacional, que nos lleva por localizaciones de todo el planeta. Además de en los escenarios, la variedad también se deja notar en los objetivos, desarrollo y el estilo de juego de las 20 misiones de *Syphon Filter*. La acción pura contra grupos de enemigos da paso a fases de sigilo, infiltración y espionaje, seguidas de otras en las que nos enfrentamos contra jefes finales con lanzallamas o helicópteros militares. Y como buen agente secreto, Gabe Logan dispone de un vasto arsenal de armas de fuego, herramientas de espía y utensilios, como el memorable táser (para “freír” a los enemigos). Combinar todos estos elementos con el hecho de que Eidetic fuese un estudio “novato” era una receta perfecta para el desastre. En cambio, los chicos de John Garvin dieron lugar a uno de los mejores juegos de PSone, precursor de una saga que, por desgracia, no ha logrado vivir hasta nuestros días. El mejor homenaje posible es disfrutar del juego hoy a través de PS Store.



» UN **ESPÍA** DE ARMAS TOMAR



① **EXPLORACIÓN.** En los túneles del metro de Washington tenemos que acabar con los grupos de terroristas, así como desactivar todas sus bombas.



② **ASALTO.** Uno de los niveles más memorables es la Base de Roehmer, que combina una parte de sigilo con los tiroteos más intensos de todo el juego.



③ **SIGILO.** En la misión del Centro de Exposiciones, Gabe tiene que pasar desapercibido, espiar a Phagan y acabar con los enemigos de manera silenciosa.

"Siempre que puedo, juego a Assassin's Creed"

David Barberán nunca pensó que aquella figura de Ezio incluída en la edición coleccionista de *ACII* acabaría siendo la primera de una larga colección.

Una habitación que usa como sala de juegos y despacho es el lugar en el que David guarda en vitrinas y estanterías sus preciadas figuras.

¿Qué tiene de especial *Assassin's Creed* para ti?
Siempre me ha gustado mucho la historia de los templarios y la época de las cruzadas, así que cuando salió el primer capítulo, lo jugué y me encantó. Desde entonces he sido fiel seguidor de la saga.

¿Por qué coleccionar figuras del juego? ¿Coleccionas otro merchandising u objetos de la saga?
Cuando salió *Assassin's Creed II* compré la edición que traía la figura. El juego me encantó e hizo que me interesara aún más en la saga y todo lo que la rodeaba. Empecé a coleccionar de todo. Lo principal son las figuras, pero también tengo llaveros, cómics, libros, fundas de móvil, tazas, vasos… Todo lo que veo y puedo adquirir.

¿Qué es lo más especial que tienes y por qué?
Tengo dos figuras que para mí son especiales. Una es la primera que tuve, la que venía en la White Edition de *Assassin's Creed II*, la de Ezio. Quizá sea por la que menos he pagado y la que más fácil me resultó conseguir, porque en aquel momento no había tanto coleccionismo sobre la saga. La otra es una de Altair, que se llama El Asesino Legendario. Fue un regalo de mi mujer, y le costó mucho conseguirla. Hoy es complicado conseguirla sin pagar un precio desorbitado.

¿Qué ítem te falta en estas estanterías que te gustaría conseguir?
Muchas cosas. Es una saga con mucho merchandising; conseguirlo todo es difícil. Me faltan figuras de las primeras ediciones, como la de Altair, la de la edición del primer juego. La tuve en la mano y no me decidí a comprarla, y ahora es muy rara de ver. También me falta la versión Black de *Assassin's Creed II* que traía una figura de Ezio con la túnica negra de maestro asesino.

¿Qué crees que pasará con todo esto que has conseguido el día de mañana?
Pues no lo había pensado nunca. La verdad es que me gustaría que mi familia lo conservara, pero es una decisión que con el paso de los años lo mismo cambia. Coleccionar es algo muy personal, por lo que tampoco creo que pueda pedirle a nadie que conserve todo esto si no le gusta.

PERFIL DEL COLECCIONISTA

Nombre: **David Barberán**
Profesión: **Enfermero**
Perfil de coleccionista: **Rastreador de merchandising y acumulador de figuras de Assassin's Creed.**



UNA ODISEA
Una de sus últimas adquisiciones es la figura de la Medusa Edition, que corresponde a la última entrega de la saga, *Assassin's Creed Odyssey*.



ARMAS DE ASSASSIN
Además de las figuras oficiales que se incluyen en las ediciones coleccionista del juego, también existen bustos de los protagonistas, Funko Pop, dioramas o incluso replicas de las armas del juego, como las hojas ocultas que los protagonistas usan en cada entrega.



SUSCRÍBETE
APROVECHA ESTA OFERTA Y SUSCRÍBETE POR UN AÑO
SOLO 49€ ¡AHÓRRATE 33 €!
12 REVISTAS + AURICULAR GAMING NACON GH-MP100ST
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #240 |
Play manía
GRATIS GUÍA DRAGON QUEST XI
REPORTAJE JUEGOS DE CARTAS BASADOS EN VIDEOJUEGOS
SE ACERCAN BATTLEFIELD V FALLOUT 76 SPYRO: REIGNITED TRILOGY HITMAN 2
ROCKSTAR GAMES PRESENTS
LOVECRAFT EN PLAYSTATION Horror cósmico en tu consola
LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA Descubre cuál pega más fuerte en nuestra comparativa
GRANDES SAGAS QUE RESUCITAN y otras que no deberían haber vuelto
nacon
Una publicación de GRUPOV www.grupov.es
O RECIBE 12 REVISTAS POR EL PRECIO DE 10 PVP 35€
Llama al 91 662 21 37 • suscripciones@grupov.es • www.grupov.es



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Enrique Luque, Carlos Torres,
Ricardo Suárez, Marçal Mora.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
IStock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» REPORTAJE

TODO SOBRE EL E3 2019

Aunque Sony no estará presente como tal en la feria de Los Angeles, sí se van a mostrar muchos videojuegos para nuestra PS4, como el "remake" de *Final Fantasy VII*. Te lo contaremos todo.



» COMPARATIVA

JUEGOS 'METROIDVANIA'

Un subgénero que casi todos los meses logra sorprendernos con nuevas propuestas bien se merece una comparativa, ¿no?



» REPORTAJE

RECOPILATORIOS RETRO

El retro nunca pasa de moda y no pocas compañías tiran de "fondo de armario" para gozo de los más nostálgicos.



» AVANCE

CONTROL

Aunque no saldrá hasta el próximo verano, nosotros ya hemos probado lo nuevo de Remedy y os contaremos nuestras sensaciones en un completo reportaje.


MORTAL 11 KOMBAT™
YA DISPONIBLE
XBOX ONE
PS4
18
www.pegi.info
NINTENDO SWITCH.
PC DIGITAL DOWNLOAD
PS4
XBOX ONE
* Beta cerrada solo en PlayStation® 4, PlayStation® 4 Pro, Xbox One Y Xbox One X. Disponible del 28 al 31 de marzo. Es necesaria conexión a internet para acceder al contenido descargable.
Closed Beta only on Playstation® 4 & Xbox One in March 2019. Check with your local retailers on Pre-Order availability. Internet connection required to access Downloadable Content. MORTAL KOMBAT 11 software © 2019 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD, NETHERREALM STUDIOS LOGO, MORTAL KOMBAT, THE DRAGON LOGO, and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
NETHERREALM
GAMES


GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
Play manía
DAYS GONE
Paso a paso | Misiones secundarias | Trofeos

CONTROLES

Stick Izquierdo: Movimiento
Stick Derecho: Mover la cámara
L3: Correr
R3: Activar Visión de Supervivencia
R3 (Apuntando): Activar Concentración
L2: Apuntar arma de fuego/Frenar moto
R2 (Apuntando): Disparar
R2: Atacar con arma cuerpo a cuerpo/Acelerar
R1: Rodar/Disparar en moto
L1: Seleccionar blanco
L1 (Presionado): Desplegar Rueda de Supervivencia
R2 (Presionado, en Rueda de Supervivencia): Reparar arma cuerpo a cuerpo
R1 (Presionado, en Rueda de Supervivencia): Crear objeto
TouchPad hacia Arriba: Historias activas
TouchPad hacia Abajo: Habilidades
TouchPad hacia Izquierda: Inventario
TouchPad hacia Derecha: Mapa
Cruceta Arriba: Prismáticos
Cruceta Abajo: Linterna
Cruceta Izquierda (Presionado): Curación
Cruceta Derecha (Presionado): Detonar bomba
▲: Ejecución sigilosa/Cambiar al Arma Principal
▲(Presionado): Cambiar al Arma a Distancia
▲(Presionado, junto o subido en la moto): Salvado rápido
●: Agacharse/Freno de mano
●(Presionado): Reparar moto
■: Interactuar/Recoger objeto
■ (Presionado): Recargar
✖: Trepar/Soltar objeto/Nitro
■ (Presionado): Recargar arma/Subirse a la moto

CONSEJOS BÁSICOS

PRIMEROS PASOS

◆ **Al principio de la aventura** tu arsenal será limitado. Como arma de fuego tendrás una pistola, pero más adelante podrás comprar armamento avanzado en los campamentos.

◆ **Roba las armas** de los enemigos que elimines. Son armas con munición específica y que no puedes conservar. Dicho de otro modo: agota la munición de un arma y, si no quieres buscar sus balas, coge otra distinta de un cadáver.

◆ **Ocurre lo mismo** con las armas cuerpo a cuerpo. Más adelante podrás crear armas más eficaces e incluso repararlas. En los momentos iniciales del juego utiliza "lo que tengas a mano", desde un hacha a un listón de madera ❶. No esperes a que su porcentaje llegue a cero: busca un arma de reemplazo antes de que se rompa.

◆ **No tengas reparos en huir.** Si tu armamento está bajo mínimos, si hay demasiados enemigos o sobre todo si te topas con una Horda... ¡Corre! Recuerda que, si te rodean, la voltereta (con **R1**) te permitirá escapar de tales situaciones.

COMBATE

◆ **Para los tiroteos** debes buscar una cobertura desde la que abrir fuego, pero no te descuides. Los enemigos humanos se cubren entre sí, y mientras te disparan habrá otros que vayan a tu posición.

◆ **En los tiroteos te será de gran ayuda la Concentración.** Pulsa R3 para ralentizar la acción durante unos segundos; esto te permitirá apuntar tranquilamente, ponerte a cubierto, curarte o incluso disparar varias veces antes de que te devuelvan el fuego.





◆ **Usa el arma cuerpo a cuerpo** solo cuando estés junto a un enemigo. Estos ataques son devastadores contra humanos, además de eficaces con la mayoría de Engendros.

◆ **Usa cócteles molotov contra los Engendros,** y reserva las bombas y granadas para jefes finales, Hordas y otros grupos de enemigos. ¡Y recuerda alejarte del radio de explosión!

◆ **Contra enemigos como los Zánganos** un arma automática es ideal 2 . Para los RIP, que suelen atacar cuerpo a cuerpo, usa la escopeta. Las ametralladoras están más indicadas para Hordas. Las pistolas sirven en escaramuzas, mientras que la ballesta es ideal para emboscadas. Los fusiles de francotirador están más indicados para "despejar" un campamento de enemigos. »





» ◆ **Al aproximarte por la espalda a un enemigo** sin que te descubra, pulsa **Triángulo** para ejecutarlo al instante ❸.

◆ **Algunos enemigos tienen ataques especiales** muy peligrosos, como los osos ❹ o los Robustos. Si te atrapan, pulsa cuanto antes el botón indicado en pantalla. Después, presiona Triángulo: si aciertas en el marcador, lo matarás de un golpe.

TU MOTO

◆ **Recorrer el mapeado del juego** requiere este vehículo. La moto te permite acceder a casi cualquier terreno, escapar de los Engendros ❺ o perseguir a enemigos motorizados.

◆ **En la moto sigues siendo vulnerable.** Ten cuidado con trampas como cables cortando la carretera o francotiradores. También hay enemigos cuyos ataques pueden derribarte del vehículo. Si caes desde gran altura, alinea la moto en paralelo al suelo para que el impacto no resulte tan duro.

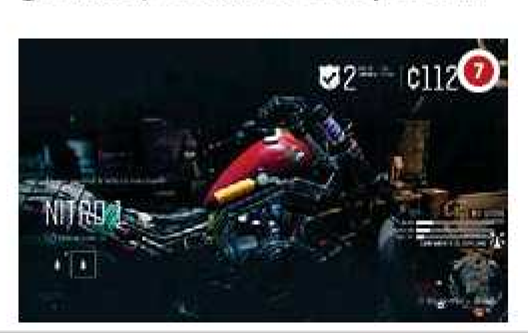
◆ **La moto sufre daños** por los choques, caídas y al embestir enemigos. Fíjate en el indicador de daño: si no está al 100%, ponte junto a la moto y pulsa **Círculo** para repararla ❻. Para ello necesitarás piezas de chatarra, que puedes encontrar bajo los capós de los coches, desperdigadas por el suelo o al registrar cadáveres.

◆ **Tu moto consume mucha gasolina,** indicada por el icono del surtidor. Puedes repostar en los puestos de las gasolineras, pero si no ves ninguna cerca, busca una lata de gasolina y llena el depósito.

◆ **¿Estás a punto de quedarte sin "gasofa"?** Aprovecha las pendientes cuando vayas cuesta abajo: deja la moto en punto muerto y no gastarás nada de combustible.

◆ **Las latas de gasolina también sirven como explosivos.** Coge una, apunta con L2 y lánzala con R2; después, dispara sobre ella para que estalle.

◆ **En los talleres de los campamentos** puedes repostar tu moto y repararla, por una módica cantidad. También venden piezas de mejora ❼, divididas en tres categorías: **Rendimiento** (motores de más revoluciones, amortiguadores, etc.), **Apariencia** (accesorios como guardabarros o discos de freno) y **Pintura** (para cambiar los colores de la moto, añadir pegatinas y cambiar el aspecto).







◆ **En cuanto lo desbloquees en un taller,** equipa tu moto con Nitro. Pulsa X para activarlo y disfruta del acelerón. Al avanzar desbloquearás nuevos tipos de Nitro, que te permiten usarlo más veces en carrera.

◆ **La posición de la moto siempre aparece** marcada en el minimapa. Pero si tu moto cae a un lago u otra zona inaccesible, no podrás usarla. Para recuperarla deberás solicitarlo en el Taller de un campamento, a cambio de unos Créditos.

◆ **Los Campamentos aliados,** los puestos de NERO y campamentos enemigos liberados son puntos de Viaje Rápido. Para desplazarte a uno de ellos debes estar sobre la moto o a su lado. A pesar de que es un desplazamiento automático, también consume gasolina.

APROVÉCHALO TODO

◆ **El "crafteo" es esencial en *Days Gone*.** En la Rueda de Supervivencia puedes crear objetos curativos y brebajes que te darán ventajas temporales. También es posible fabricar explosivos, cócteles molotov, señuelos, bombas de humo y hasta explosivos de proximidad o con control remoto.

◆ **Cada objeto de creación requiere materiales,** que encontrarás repartidos por los escenarios del juego, o bien al registrar a los enemigos: queroseno, pólvora, trapos ❽, botellas, tubos... ¡Todo te sirve!

◆ **No puedes llevar una cantidad ilimitada de materiales.** Cuando el juego te diga que llevas el máximo de un material, fabrica tantos objetos como puedas para así recoger más elementos de fabricación.

◆ **Asegúrate de disponer siempre tanto de objetos esenciales** como de los materiales para su fabricación. Por ejemplo, a la hora de quemar nidos de engendros necesitas cócteles molotov; y antes de enfrentarte a una Horda, es esencial disponer de bastantes vendas curativas y botiquines.

◆ **Si activas la Visión de Supervivencia** (R3), verás señalados en pantalla todos los objetos cercanos, durante unos segundos. Es un método perfecto para no pasar nada por alto y tener tu inventario "a tope".

DE CAZA

◆ **Es posible cazar animales y despiezarlos ❾,** para vender su carne en las cocinas de los campamentos. Puedes acumular una cantidad casi ilimitada de carne de todas las especies, lo que se traduce en una gran cantidad de Créditos al canjearla en un campamento.

◆ **Los ciervos** huirán al verte o cuando los dispares. Si consigues herir a uno, puedes seguir su rastro por medio de la Visión de Supervivencia (R3). El resto de especies son peligrosas: ¡muchas veces serás tú el que tenga que huir de ellas!

◆ **Cada animal tiene su estilo de ataque.** Los lobos atacan en manada; los pumas son ágiles y traicioneros; por último, los osos "pasarán de ti" a no ser que los provoques o estés demasiado cerca de ellos. »







» ◆ **También hay animales infectados.** Matarlos proporciona Orejas (al igual que los Engendros), que puedes canjear en los puestos de recompensas. Los lobos infectados son capaces de atacar incluso cuando vas en moto. Los osos infectados son muy peligrosos: requieren usar la Concentración y tus armas más poderosas.

CAMPAMENTOS

◆ **En el juego existen cinco grandes campamentos,** a los que accedes al progresar en la historia. En ellos puedes comprar armas, mejorar tu moto, vender tu botín y descansar. También recibirás misiones por parte de los personajes destacados de cada campamento.

◆ **Cada campamento tiene tres niveles de confianza.** Para subir de nivel debes realizar misiones y acumular una gran cantidad de puntos. Cada uno de los niveles da acceso a distintas armas y piezas.

◆ **La moneda de los campamentos son los Créditos,** obtenidos al realizar misiones, entregar Orejas (10) o vender carne y plantas en las Cocinas.

◆ **En los puestos de Comerciante** puedes comprar armas, explosivos, cargadores ampliados, munición de todo tipo y suministros médicos.

ENEMIGOS

En *Days Gone* te encontrarás con enemigos humanos y con Engendros, unos temibles zombis que no dan tregua.

◆ **SAQUEADORES: maleantes de todo tipo;** desde anarquistas hasta okupas o ladrones. Pueden tender emboscadas.

◆ **RIP: miembros de una secta asesina** (11). Sus miembros no temen al dolor, y algunos son capaces de prenderse fuego a lo bonzo para darte un "abrazo" mortal. Muy peligrosos.

◆ **MILICIANOS: también humanos, pero con armamento avanzado** y blindaje. Acabar con ellos exige un mayor esfuerzo.

◆ **ENGENDROS: los enemigos más comunes.** Estos zombis no son muy fuertes, pero pueden atacar en grupo y ponértelo difícil.

◆ **ALBINOS: Engendros pálidos,** más fuertes que los "normales".

◆ **RENACUAJOS: Niños infectados por el virus .** Suelen evitar el enfrentamiento, pero atacan a traición. Casi siempre se refugian en los tejados.

◆ **CHILLONAS: "señoritas" capaces de emitir un grito** (12) que te dejará mareado durante unos segundos, además de atraer a todos los Engendros cercanos.

◆ **TREMENDOS: los "Hulk" de los Engendros,** extremadamente poderosos y resistentes. ¡Cuidado con su presa!

◆ **ATRAPADORES: La cima de la cadena evolutiva de los Engendros.** Ágiles, inteligentes y tan peligrosos como un jefe final.

◆ **HORDAS: el terror absoluto con mente colmena.** Ejércitos de decenas de Engendros, atacando en masa. La única forma de detener a una horda es eliminar a sus integrantes poco a poco, haciendo que se divida en grupos menores.

ARMAMENTO

◆ **Tu arsenal de armas de fuego** abarca un Arma Principal (tales como escopetas, rifles y fusiles), un Arma de Mano (las pistolas, recortadas y uzis) y un Arma de Larga Distancia (los rifles de francotirador y ametra-









lladoras). Sólo se puede llevar un arma de cada tipo.

◆ **Los enemigos dejan tras de sí armas de todo tipo,** pero no puedes conservarlas. En cambio, cualquier arma que hayas comprado en los Campamentos estarán siempre disponibles en el Depósito.

◆ **La cantidad de munición es limitada ⓭.** Puedes reponerla registrando a enemigos o en cajas desperdigadas por el suelo. Cuando añadas alforjas a tu moto, podrás "rellenar" la munición al menos una vez.

◆ **La ballesta es un arma de larga distancia especial ⓮.** Usa flechas que puedes fabricar tú mismo; pero además poseen distintos efectos: envenenamiento, fuego, explosivas y flechas que hacen que un enemigo ataque al resto. Las flechas se crean con retoños de cedro y diversos ingredientes.

◆ **También dispones de un arma cuerpo a cuerpo.** Te sirve cualquier objeto: un bate, la pata de una mesa, un martillo... Pero lo mejor es usar una de las recetas para combinar ese objeto con elementos como clavos o cuchillas ⓯. El resultado es un arma más letal y poderosa . Obtendrás recetas en los campamentos enemigos.

◆ **Todas las armas cuerpo a cuerpo** se desgastan con el uso. Cuando se rompa, sólo tendrás tu cuchillo de bota. Puedes desbloquear una Habilidad que permite reparar el arma con chatarra, antes de que se rompa del todo.

◆ **El cuchillo de bota de Deacon es irrompible ⓰,** pero apenas hace daño. Úsalo en ataques sigilosos, o como última opción si estás desarmado.

HABILIDADES

◆ **A base de derrotar enemigos y completar misiones,** tu porcentaje de Experiencia sube, en la parte derecha superior de la pantalla. Cada vez que dicho porcentaje alcance el 100% obtendrás un Punto de Experiencia, con el que podrás desbloquear una nueva habilidad de estas tres categorías:

◆ **Cuerpo a cuerpo:** mejoras otenciar tus habilidades de lucha y hacer más daño ⓱.

◆ **A distancia:** estas habilidades están enfocadas en potenciar las armas de fuego, reducir su retroceso y en general mejorar su eficacia.

◆ **Supervivencia:** ventajas para obtener más materiales, en- »





contrar las plantas en el mapa y obtener más carne de los ani-

» # PASO A PASO

NO PUEDE ANDAR LEJOS

Síguele la pista a Leon y ve tras Boozer en la moto. Aprende los fundamentos de tu "burra" ❶ y esquiva los ataques. No tardarás en llegar a las inmediaciones del cementerio.

NOS LO PULIREMOS RÁPIDO

Pulsa R3 para activar la Visión de Supervivencia y analiza las pistas que ha dejado Leon a su paso. Son fáciles de reconocer: verás un icono de lupa en el suelo, una zona azulada en el minimapa e incluso el mando vibrará cuando estés en la dirección correcta. Una vez en el campamento, acaba con los enemigos. Regresa a la moto y busca objetos por la zona: necesitas fabricarte un vendaje.

ES HORRIBLE MORIR ASÍ

Tras la pelea contra los saqueadores, entra en el túnel. Puedes revisar los capós y maleteros de los vehículos, para obtener chatarra y munición. Ábrele camino a Boozer para que pueda pasar con la moto. A continuación vas a aprender cómo destruir los nidos de los Zánganos: ¡con fuego! Fabrica un cóctel molotov para prender el nido, o bien arroja una garrafa de gasolina. Acaba con los Zánganos que huyen de las llamas, así como con los que puedan venir atraídos por el ruido. Desconecta la alarma y ve por el pasillo, con cuidado del Engendro que te atrapa.

¿QUÉ QUIERES, PALMARLA?

El siguiente destino es el garaje de Crazy Willie's, para encontrar la pieza que necesitas. Atento a los Zánganos que hay por todo el motel ❷. Una vez dentro, busca materiales y suministros. Hay una caja fuerte que requiere una combinación: la clave la encontrarás en la habitación al fondo, en un cajón del mueble. Dentro de la caja fuerte hay una bomba señuelo. Ya puedes volver al exterior. En esta ubicación también vas a conocer a los molestos Renacuajos; estos pequeños enemigos suelen evitar el combate, por lo que no es necesario que te enfrentes a ellos. Una vez dentro del garaje, busca la bomba de gasolina. Regresa con Boozer y sálvale de los RIP. Son tan sólo tres, así que puedes eliminarlos cuerpo a cuerpo.

ERRANTES DE LA MONTAÑA

Desde tu campamento en la torre de vigilancia, sal y persigue al saqueador, pero ve tras él a pie. Cuando avistes su campamento, saca los prismáticos (Presiona **Cruceta Arriba**) y marca con R2 a los enemigos que veas, para fijar su posición ❸. Elimina a los seis saqueadores. Ahora, retoma tu persecución del hombre de Copeland. Cuando llegues a su campamento, reúnete con Manny, el mecánico. Sigue a Copeland para recibir sus encargos. Habla de nuevo con Manny.

SE HAN IDO POR PATAS

Ahora vas a registrar la unidad médica móvil de NERO, y de paso aprenderás cómo funcionan este tipo de misiones secundarios. Para entrar en la unidad antes tienes que restablecer la corriente, llenando de gasolina el generador. No lo









enciendas todavía; antes, asegúrate de inutilizar todos los altavoces de la zona (4). Puedes hacerlo cortando sus cables, o bien disparándoles desde el suelo. Una vez enciendas el generador y entres en la unidad, coge la grabadora, los suministros y tu primer Inyector. Por medio de él puedes mejorar tu Concentración, la Salud o la Resistencia. También puedes usar la unidad para descansar o acceder a tu depósito de armas. Cuando termines, vuelve a tu campamento.

QUE NINGÚN PATRIOTA PASE HAMBRE

Tienes que encontrar el campamento de emboscadores, en la torre de radio. Los campamentos enemigos son fáciles de avistar por el humo negro que sale de ellos. Cuando estés allí, deshazte de los 10 emboscadores (5). Al ser un número más elevado de enemigos, es aconsejable que te acerques con sigilo. Trata de sorprenderlos para eliminarlos uno a uno, y usa las armas de fuego cuando el enfrentamiento sea inevitable. Hablando de armas, no pases por alto las que dejan los emboscadores, tales como una recortada o un fusil de asalto. Repara la fuente de alimentación y busca el búnker del campamento; dentro encontrarás un mapa que te señala zonas de interés.

PARECÍAN MOTORES/ HUMO EN LA MONTAÑA

Sube a lo alto de la torre de radio (6) y observa el Monte O'Leary desde allí. ¡Otro campamento! Ve allí y acaba con los nueve saqueadores. No olvides registrar sus cuerpos y coger todos los suministros.

VIAJÓ CON NOSOTROS

Regresa al cementerio Old Pioneer para quemar el cadáver de Álvarez. Lo encontrarás junto a la estatua de la entrada; simplemente, arrójale un molotov (7). Ya que estás, puedes aprovechar para quemar la infestación de Old Pioneer. Hay tres nidos: uno al noroeste del cementerio, otro al suroeste y el tercero justo al este. ¡Fácil!

SALE DE LA NADA

Aprovecha que sigues en la zona del cementerio y localiza la estatua del dibujo que le quitaste a Leon (8). Ve al punto más nordeste de Old Pioneer. »









» Si tienes problemas para encontrar la estatua, activa la Visión de Supervivencia ❾. Coge el alijo y llévalo hasta tu moto.

NO ESTÁN DURMIENDO

Cuando aparezca el helicóptero de NERO, persíguelo en moto hasta que debas seguir a pie. Ten mucho cuidado: no puedes hacer daño a los soldados de NERO, de modo que si te ven estarás perdido. Mantente agachado entre los arbustos y acércate a la investigadora, para así espiar su conversación ❿. Cuando deje de hablar, regresa a tu moto.

DROGADO A MÁS NO PODER

El primer encargo de Cope es encontrar a un errante "ladronzuelo". Sigue su rastro y analiza las pistas para iniciar la persecución ⓫. Recuerda que, para acertar disparando desde la moto, debes acercarte al objetivo hasta que la mirilla de tu arma se ponga verde.

TU CABEZA TIENE PRECIO

Vas a viajar ahora al noroeste, al campamento de Hot Springs. Reúnete allí con Tucker y Alkai. Acompaña a Tucker en su ronda. Si quieres, comercia con los puestos del campamento. Cuando termines, regresa a tu moto. Ahora decide a quién entregarle el alijo de medicinas ⓬, en base a esto:

- **Tucker vende armas.**
- **Copeland vende piezas de moto** (que es lo que en principio estabas buscando).

En la guía hemos optado por seguir el plan original y llevarle el alijo a Cope. Tras darle las medicinas, habla con Manny para comprar mejoras para tu moto. Adquiere al menos el motor mejorado y tantos accesorios como puedas.

A LIMPIAR LOS NIDOS

Ve hasta el Aserradero para limpiar la zona infestada. Tienes que quemar seis nidos, con los inevitables Zánganos dispuestos a despellejarte. Hay un par de nidos en el exterior, otros dos dentro del edificio y dos más en la planta superior. Lo más probable es que sea de día, lo cual se traduce en un mayor número de Zánganos saliendo de los nidos ⓭.

¡¿QUÉ HAS HECHO?!

Si viajas a Horse Lake encontrarás otro campamento de NERO. Tienes que restablecer










la corriente del puesto de control. Cuando hayas revisado las instalaciones (y de paso haber obtenido otro Inyector), ve hasta la lápida de Sarah. Para pasar bajo el árbol derribado, empuja el coche azul.

COMO SI BUSCARAN ALGO

¡Otro helicóptero! Ve tras él hasta que aterrice. Después espía a los investigadores, escondido tras los arbustos. Tras la secuencia, no salgas aún de tu escondrijo: es posible que tengas que esperar a que una Horda pase de largo. Acaba con los Engendros que hay por la fosa. Ahora, analiza el equipo que han dejado atrás para obtener un comunicador.

¿QUÉ HACE UNA CHICA COMO TÚ?

Este flashback te lleva a tu primera cita con Sarah. Conduce con ella y disfruta de la conversación para conocerla mejor. Luego, enfréntate a los paletos que querían robar su coche 14.

AQUÍ NO ESTÁS A SALVO

Conduce hasta Marion Forks; reconocerás el sitio por la enorme estatua de leñador. Usa la Visión de Supervivencia y sigue las pistas de la superviviente. Pronto verás que hay RIPs en la zona: acaba con ellos, intentando sorprenderles para ataques sigilosos 15. Si llamas su atención debes tener mucho cuidado con el tirador del balcón. El rastro de la superviviente conduce a una casa, pero no tienes una entrada desde el suelo. Coge la escalerilla del suelo para entrar por la ventana superior.

MUCHOS ENFERMOS

Acompaña a Lisa, la superviviente, hasta tu moto. Han llegado más RIPs: elimínalos mientras Lisa espera escondida. Cuando llegues a la moto, verás un invitado sorpresa...

JEFE: OSO

Aprovecha los segundos iniciales para activar la Concentración y abrir fuego sobre el oso, antes de que vaya a por ti. Por el escenario hay garrafas de gasolina y un contenedor de combustible: activa la Concentración y dispara sobre ellos cuando pase el oso cerca, causándole así mucho daño. Si te atrapa 16, pulsa de inmediato el botón en pantalla.

Tras vencer al oso, destrípalo para coger su carne. Ahora, lleva a Lisa hasta el campamento de Hot Springs. En el túnel tendrás que acabar con un grupo de saqueadores.

FUE CULPA MÍA

Viaja hasta el campamento de Horse Lake para visitar una vez más la lápida de Sarah.

TODO EL MUNDO TIENE QUE CURRAR

Regresa al campamento de Hot Springs y habla con Tucker. Llega hasta la torre de radio y acaba con todos los Engendros de la zona. Después, examina las huellas que lleva hasta la rehén y libérala.

UN RIFLE NO ES UNA PISTOLA

Copeland quiere darte una lección, ¡literalmente! Viaja a su campamento para aprender a cazar ciervos. Es muy sencillo: primero, localiza su paradero analizando pistas como los excrementos. Cuando veas »







» al ciervo, dispárale con el fusil de francotirador. El ciervo huirá desangrándose, dejando un rastro que puedes seguir hasta su cuerpo 17. Destrípalo.

SE NOS ACABA LA CARNE

Boozer y tú andáis justos de provisiones. Sal a cazar cinco piezas. No tienen que ser forzosamente ciervos; también te vale la carne de lobo o de oso.

ESTABLECER CONTACTO

Ve tras el helicóptero. Cuando aterrice, sigue al investigador a una distancia prudencial y evita que te vean los guardias 18. Espera a que O'Brian se quede solo y acércate a él.

NO DEJAN QUE ME VAYA

Viaja de nuevo hasta el campamento de Hot Springs. Simplemente, ve a hablar con Lisa. Como la misión es así de sencilla, aprovecha el largo trayecto para hacer secundarias, encontrar suministros y explorar.

TE TRAJE ALGO

Un thunderegg es un tipo de roca especial, y la encontrarás en Belknap Caves. Ve al centro de visitantes y coge una de las rocas souvenir 19. Vuelve a Hot Springs para dársela a Lisa.

HE ARRANCADO MALAS HIERBAS ANTES

Acompaña a Sarah mientras Habla de plantas. Al llegar al estanque, coge tres muestras de lavanda de la orilla 20.

TÚ DAME UN PAR DE DÍAS

De vuelta al presente, sal a buscar lavanda para Boozer. Tienes que desplazarte a la zona del tren de la muerte.

JEFE: HORDA DE LOS TRENES DE LA MUERTE

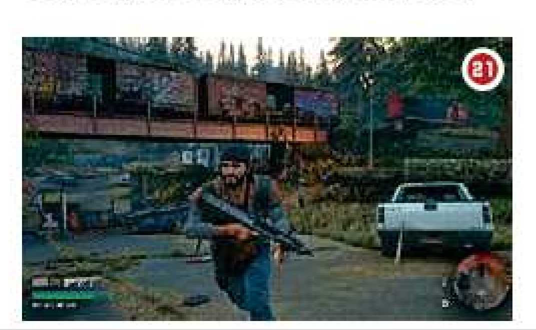
Es muy probable que cuando salgas a por lavanda te topes con una Horda. Aun no tienes armamento muy poderoso, por lo que lo mejor es hacer que sigan 21 y disparar desde una distancia prudente. "Desmenuza" la Horda, eliminando tandas de Engendros hasta hacerla desaparecer. Luego, recoge tres muestras de lavanda de la orilla y vuelve con Boozer.

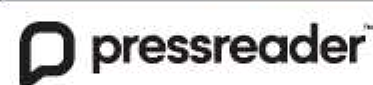
¿QUÉ TE HAN HECHO?

Tucker te da muy malas noticias. Ve hasta la ubicación marcada; casualmente vas a regresar a Belknap Caves, donde conseguiste la roca para Lisa.









Sigue las pistas del rastro de la niña, liquidando a los RIPs que veas a tu paso ㉒. Cuidado, hay un tirador por la zona. Adéntrate en la cueva para eliminar a más RIPs y rescata a Lisa. Síguela de vuelta hasta tu moto y deshazte de los RIPs que se interpongan. Ahora, ve con Lisa en moto al encuentro de Rikki, una vieja amiga.

DEBÍ HABERLA DEJADO

Visita la lápida de Sarah en el campamento de Horse Lake.

YA NO REGRESÓ

Visita a Copeland para recibir un nuevo encargo. Después, ve a la última posición conocida de tu objetivo. Sigue las huellas hasta encontrar a los saqueadores y rescata al rehén.

NADIE LO VIO VENIR

Acompaña a Boozer hasta la moto para iniciar una nueva etapa. Disfruta del paseo, la conversación y la canción.

NO VOY A MATAR A NADIE

Tienes que infiltrarte en el campamento de Lost Lake, donde la vigilancia es brutal. Marca a los enemigos para tenerlos localizados en todo momento. Deja que avancen los guardias y ve por la izquierda. Si crees que alguno sospecha, distráele lanzando una piedra en dirección contraria. En la zona central, ve por los matorrales de la izquierda. Avanza entre los matojos ㉓, tras los pasos de Iron Mike. Cuando llegues por fin a la enfermería, fuerza la cerradura con el cuchillo. Tras la secuencia, sigue a Rikki para reuniros con Boozer en el escondite. Llévale hasta el campamento de Lost Lake.

TODOS TENEMOS UNA HISTORIA

Sigue a Iron Mike a través del campamento para mantener una conversación.

NECESITO TU AYUDA

Reúnete con O'Brian para recibir instrucciones. Después, ve tras el helicóptero de NERO. Cuando aterrice, acércate con sigilo y espera a que los guardias se alejen. Coloca en el interior del helicóptero el transmisor que te dio O'Brian. No has terminado: ve hacia la casa por los arbustos y espía la conversación del investigador. Ya puedes volver a la moto.

CAMP SHERMAN ESTÁ HASTA ARRIBA

Ve a hablar con Addy, la doctora del campamento. Te encarga que busques un Cuchillo Liston en Camp Sherman, una zona repleta de Engendros. El Cuchillo está en el interior de un edificio: accede rompiendo el cierre de la escalera de mano ㉔. Coge el Cuchillo de la vitrina y llévaselo a Addy.

EN BUSCA DE LISA

El siguiente destino es Rogue Camp. Ve a la habitación donde Lisa estuvo escondida.

AHORA LO VES

Ve a hablar con Addy. A continuación, sigue a Skizo hasta el albergue: tiene información.

ESTAREMOS AQUÍ TODA LA NOCHE

Debes viajar al norte, al punto donde se estrelló el avión con suministros del que te habló Skizo. Es territorio de los RIP, así que prepárate para pelear. »


㉒


㉓


㉔







» Usa un fusil de francotirador para abatirlos uno a uno antes de que te vean. Ten cuidado: uno de ellos lleva un blindaje que sólo caerá tras múltiples disparos. Empuja el coche que bloquea el acceso y ve en moto hasta la zona del accidente.

JEFE: TREMENDO

¡Menudo Engendro tan "cachas"! Antes de acercarte a él, arrójale un molotov desde tu posición. Muévete entre los restos de avión para tener espacio y poder abrir fuego. Usa la Concentración para dispararle, y no dejes que se acerque demasiado. Si te atrapa debes liberarte cuanto antes para contraatacar 25; de lo contrario te aplastará la cabeza. Cuando termines, coge los antibióticos y llévalos de vuelta a tu moto para escapar.

LAS VIDAS DE OTROS

Acompaña a Rikki en moto de vuelta a Lost Lake.

ESTÁ EN UNA MISIÓN

O'Brian te encarga perseguir a otro helicóptero. Cuando aterrice, ocúltate entre los matorrales y ve hacia la cueva. Tienes que escuchar la conversación al completo antes de regresar a tu moto.

COMO RÍOS SUBTERRÁNEOS

Reúnete con Iron Mike. ¡Excursión a las cuevas! Antes, deshazte de los Zánganos atrapados en el barro. Acompaña a Mike hacia la Cueva Metolius. Desde ahí sigue los pasos de la Horda, con cuidado de no llamar su atención 26. Regresa a Lost Lake con Iron Mike.

LO QUE HICIERON/ ¿ME VAS A CUBRIR?

Ve tras Mike hasta Camp Sherman. Coge la llave del cadáver y sigue a Iron Mike a los juzgados para obtener el mapa que busca. Deshazte de los saqueadores que os esperan y regresa a Lost Lake en moto.

ES UN PUTO MENTIROSO

Visita una vez más la lápida de Sarah en Horse Lake.

EN EL CUMPLEAÑOS DE HERODES

Ve hasta la posición señalada en el mapa. Debes esperar a que aparezca el helicóptero de NERO y, cuando aterrice, coloca dentro un transmisor sin que te vean. A continuación, sigue a los investigadores y "toma nota" de su charla, escondiéndote en el contenedor.

ME VENDRÍA BIEN UNA MANO

Ve a comprobar qué tal se encuentra el bueno de Boozer.

TENGO TRABAJO PARA TI/ NO LES GUSTAN LAS VISITAS

Sigue a Rikki en moto hasta la presa, al norte. Sigue sus indicaciones para poner en marcha la turbina. La siguiente zona está infestada: quema todos los nidos 27 para poder avanzar. De camino a las motos, elimina al grupo de RIPs que han llegado a la presa.

ES UNA LARGA HISTORIA

Conduce con Rikki hacia el sur y luego de vuelta a Lost Lake.

MOMENTOS DE LUCIDEZ

Pon rumbo al punto marcado en el mapa y espera a que aparezca el helicóptero de NERO. Una vez haya aterrizado,









colócale uno de los transmisores GPS de O'Brian 28. Después muévete a través de los arbustos para seguir al investigador y escuchar todo lo que dice.

UN DÍA DE PESCA

Habla con Rikki para iniciar este encargo. Dirígete a la última posición conocida de las mellizas. Pronto verás pistas que te indican lo que ha ocurrido. Deshazte de los saqueadores y rescata a Gabbi, la hermana superviviente 29.

POR LA CARRETERA

¿Recuerdas tu antiguo hogar en el Monte O'Leary? Vuelve allí para recuperar la moto de Boozer. Aprovecha el viaje para explorar y coger suministros. Al llegar debes eliminar a unos intrusos 30. Ve hacia la moto.

EL ÚNICO QUE LE QUEDA

Ve a hablar con Addy en la enfermería. ¡Pan comido!

TENGO TRABAJO

Visita a Boozer, que está en la granja de Lost Lake.

UN EXPERTO EN ENGENDROS

Habla con Iron Mike y Skizo. Después, reúnete con Skizo en la puerta del campamento. Sube a tu moto y llega antes que él a la mina Lucky Lad.

LÍNEAS SIN CRUZAR

Al llegar a la mina, despeja el tejado de Renacuajos. Entra por el hueco y coge las llaves de la puerta. De paso, busca las bengalas. Sigue a Skizo hasta el interior de la mina. ¡Un Renacuajo 31! Alcánzale para recuperar las llaves de la caja de seguridad. Vuelve con Skizo y ayúdale a derrotar a los Zánganos. Ahora, síguele hasta la dinamita. Al salir, elimina a los cinco saqueadores de la zona.

MATARSE BEBIENDO

Sube a tu moto y conduce hasta la granja de Lost Lake. ¿Dónde demonios ha ido Boozer? Está en otra granja, una abandonada. Sigue el rastro de Boozer 32, en concreto todas las botellas que se ha ido "pimplando". Vas a conocer a la Chillona. Su grito no sólo es dañino, sino que atraerá a todos los Engendros cercanos. Sigue las indicaciones de Boozer y su rastro de "borrachín". Se encuentra en una carretera cercana... ¡y camina directo hacia una Horda! Huye con él en moto de vuelta a Lost Lake. »





» SOBRE EL BRAZO DE BOOZER

Rikki te ha encargado una serie de objetos con los que fabricarle un "accesorio" a Boozer. Conduce hasta Marion Forks para conseguir un tubo de metal. A continuación busca el cuchillo de caza que necesita; por suerte, el indicador te señala que se encuentra cerca de tu posición. Por último, obtén 10 piezas de chatarra. No hace falta buscar en un punto concreto; te sirve cualquier tipo de chatarra, como la que suele haber bajo los capós de coches. Cuando tengas todo, llévaselo a Rikki.

¿HA SIDO BUENA IDEA?

Reúnete con Rikki en el garaje de Lost Lake para contemplar su gran "obra".

ME RETORCISTE EL BRAZO

Boozer te acompaña en la última misión de O'Brian. Ve con él hasta la zona de aterrizaje de NERO. Esta vez la vigilancia será más intensa que nunca (33). Distrae a los guardias de la derecha y sube al tejado de la cabaña, por la izquierda. Espía la conversación desde la planta superior. Cuando el investigador se aleje, sal por la puerta y ve hasta el contenedor junto al autobús escolar. Cuando termines de escuchar, regresa con Boozer.

PODRÍAS HABER HECHO MÁS

Ve al encuentro de O'Brian para que te dé información sobre Sarah. Luego, vuelve junto a Boozer y... no está.

NO ME QUEDA OTRA

Síguele la pista a Boozer por medio de sus huellas y el reguero de cadáveres a su paso. Analiza el cuerpo del perro para encontrar a tu colega. Ya en el exterior, ayúdale a machacar a los RIP de la zona (34). Cuando hayas terminado, lleva a Boozer de vuelta a la granja.

SIN PRINCIPIO NI FINAL

Viaja hasta iglesia de Marion Forks para recordar el día de tu boda. No te pierdas en tus recuerdos, porque un grupo de okupas hace acto de presencia. Acaba con todos ellos, usando los bancos como cobertura. ¡Atento al okupa blindado!

VAYA LOCURA

Viaja una vez más hasta el campamento donde se encuentra la lápida de Sarah.

ALGO PARA SANAR EL ALMA

Reúnete con Addy en la enfermería del campamento.

MÁS VALE QUE ENCIENDAS UNA LUZ

Rikki te espera para ir a reparar el transformador. Acaba con los Zánganos que os dan la bienvenida. Mientras Rikki sube al poste del transformador, elimina a los Renacuajos que intenten atacaros. Después, regresa a Iron Lake.

DESDE LAS TINIEBLAS

Sigue a Rikki hasta la enfermería. ¡Otra misión sencilla!

¿DE DÓNDE SALES TÚ?

Addy te hace un encargo muy especial. Ve al punto indicado y entra en la casa. Por medio de la Visión de Supervivencia podrás seguir las huellas del perrito, que conducen al exterior. Acaba con el Engendro que intenta entrar en la letrina (35) y salva al cachorrito.











INTENTANDO AYUDAR AL CAMPAMENTO

Skizo te espera: ve con él y escucha su disparatado plan.

MIENTRAS NO NOS PILLEN

Reúnete con Skizo para viajar hasta el punto indicado. Tras ayudarle a subir, acaba con la manada de lobos 36. Acércate para espiar la hoguera de los RIP, sin que te descubran.

ERA LA ÚNICA MANERA

Ve tras Skizo hasta el Centro de Transportes. Ya dentro, acaba con los Renacuajos. Abre la puerta a Skizo y ayúdale a entrar en la siguiente sala. Por último, dirígete hacia la salida.

MANTUVE MI NOMBRE

Escapar no va a ser fácil. Estás desarmado, pero cuentas con el cuchillo que te ha dejado Lisa. Evita los enfrentamientos, salvo para tender emboscadas 37. Ya en el exterior, busca la hoguera. Sin ser descubierto, ve a la casa del fondo para recuperar tu equipo. Falta la "chupa": usa la Visión de Supervivencia para dar con el ladrón. Ahora, dirígete a la siguiente casa para salvar a Lisa y de paso coger suministros.

JAMÁS SE DETENDRÁN

Ahora que estás armado, acribilla a los RIP a tu paso hasta llegar a una moto. Úsala para llegar hasta la tuya. ¡Deprisa, debes volver a Lost Lake! Escolta a los moteros de Iron Mike, disparando sobre los RIP que os sigan 38. Cuando llegues, acaba con los RIP y ábrete paso al edificio central. Debes forzar la puerta, activar la Visión de Supervivencia y disparar a la cabeza del RIP que sujeta a una rehén 39. Tras la secuencia, ve a la casa de Iron Mike.

ESTO NO TE HARÁ FALTA

Ve a la cabaña de Skizo para "rapiñar" su fusil de francotirador y los cables de detonación. Registra a fondo el lugar y ve al baño para quemar las fotos del muy pervertido 40.

¿TE GUSTAN TUS NUEVOS APOSENTOS?

Dirígete a la casa donde está encerrado Skizo para provocarle, desde la parte trasera.

SIN QUE TE VEAN

Coge los explosivos y llévalos a tu cabaña sin ser descubierto. ¿Ves qué sencillo? »













ESA ES LA IDEA

Tras ir a tu cabaña, ve a hablar con Addy en la enfermería. Después, conduce con Boozer hasta la presa. Busca una posición elevada y prepara el fusil de francotirador. Acaba con todos los RIP que aparezcan mientras Boozer coloca las cargas por toda la presa 41.

SOY BUENO CONSIGUIENDO ESO

Dirígete al complejo RIP de Iron Butte. Entra en el albergue y acaba con todos los supervivientes. Tienes que abrirte paso hasta Carlos.

JEFE: CARLOS

Carlos te intoxica y te deja mareado. No podrás usar tus armas, así que sólo dispones del cuchillo para ganar 42. Cuando Carlos ataque, esquiva de inmediato con R1. Debes realizar combos sin cesar, o de lo contrario el enemigo te quitará toda la vida con unos pocos golpes de machete.

ME HE DISTRAÍDO

Regresa al campamento de Iron Mike para activar este flashblack. Pasea con Sarah.

AHOGADOS COMO RATAS

Visita la lápida de Sarah en el campamento de NERO.

¿POR QUÉ ESTOY AQUÍ?

Reúnete con O'Brian en el punto marcado en el mapa.

LO ÚNICO QUE ME MANTENÍA CUERDO

Debes visitar la lápida de Sarah, por última vez 43.

VOLVER A SER UN NÓMADA

ATENCIÓN: **iniciar esta misión bloqueará el mapa del norte.** Si tienes misiones secundarias por hacer, zonas por explorar o cualquier otra cosa pendiente, este es el momento de completarlo todo. ¿Listo? Ve a hablar con Iron Mike. Después, reúnete con él y síguele en moto hasta el Paso Thielsen 44. Te aguarda una nueva etapa.

¡MAYDAY! ¡MAYDAY!

Ve a investigar el ruido de los disparos. Debes rescatar a los hombres en el tejado.

JEFE: OSO RABIANTE

Este oso infectado es mucho más agresivo que uno normal. Utiliza un arma potente contra él (como una escopeta 45) y dispárale a bocajarro.







Si te atrapa, pulsa cuanto antes el botón indicado en pantalla. Por el escenario tienes elementos explosivos a los que disparar cuando el oso esté cerca.

TÚ NO ERES DE POR AQUÍ/ ESTAMOS EN GUERRA

Conduce tras el cabo Russell hasta el campamento. Sigue al Capitán Kouri; después, busca a un errante. Tras hablar con él, registra las tres tiendas marcadas en busca de Sarah.

DEMUÉSTRAMELO/ LLEVADO A LA EXTINCIÓN

Sigue a Kouri en moto. Tu primer encargo como miliciano es encontrar al desertor. Sigue su rastro con la Visión de Supervivencia y acaba con la manada de lobos . Evita la Horda, rodeándola por detrás. Ahora, cuélate en el Aserradero.

NO ME DES ÓRDENES/ UN BLANCO EN LA ESPALDA

El Aserradero está tomado por un grupo de 15 saqueadores: acaba con todos ellos 46 y rescata a la rehén. Ahora, regresa con Kouri hasta el campamento de la milicia.

NO TENGO UNA FOTO/ UNA GUERRA QUE PODEMOS GANAR

Cuando se active el flashback, sigue el sendero para ir con Sarah hasta la cascada. Después, ve tras Kouri hasta el Campamento de Lizard Island. Sigue al Coronel en la visita a las instalaciones del campamento. Recuperaremos este mundo Reúnete con el Coronel Garret en su barracón.

DÉJALO TODO JUNTO A LA PUERTA

Te encargan una serie de suministros, de modo que viaja hasta la mina de Lost Cabin para obtenerlos. Una vez allí, busca el kit de análisis de minerales en la cabaña ruinosa. Entra en la mina y busca cinabrio: son las rocas manchadas de rojo sangre 47. Analiza todas para obtener seis muestras. Ojo, porque hay Zánganos por la zona. Regresa al campamento para entregar el cinabrio.

SÉ QUE TODO EL RARO

El siguiente encargo de Sarah es levadura. Desplázate a la zona del mirador, pero atento por si hay un Robusto esperándote. Fuerza la entrada y coge la levadura, en las repisas de la alacena 48. Llévasela a Sarah.

CONOZCO ESA MIRADA

Ve a ver al Doctor Jiménez para que le eche un vistazo a tu quemadura del brazo.

HE TENIDO DÍAS MEJORES

Taylor necesita tu ayuda. Sal en su busca y viaja hasta el campamento de emboscadores. Acaba con todos ellos y fuerza la entrada a la cabaña. Debes activar cuanto antes la Concentración y disparar a la cabeza del enemigo que esta sujetando a Taylor.

NO HACEMOS DISCRIMINACIONES

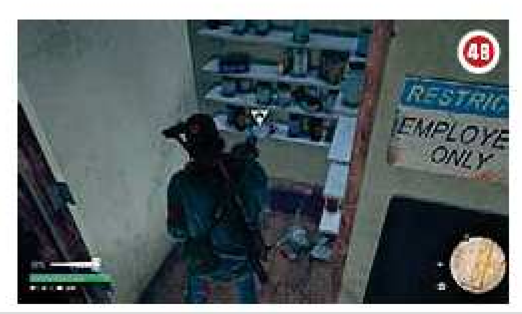
Ve a Lizard Island a escuchar el discurso del Coronel.

¿NO TE GUSTA TENER COMPETENCIA?

Necesitas silicato, que encontrarás en una tienda abandonada, marcada en el mapa. Deshazte antes del grupo de Renacuajos para colarte por el agujero que hay en el tejado. »















» Tras coger el paquete de silicato, empuja el coche para poder salir al exterior 49. Ya puedes regresar junto a Sarah.

DEBEMOS LLENAR EL ARCA

Te toca ir a escuchar otra de las arengas del Coronel Garret.

YO INTENTÉ TIRARLE LOS TRASTOS UNA VEZ

Weaver es ahora quien te pide que busques poliestireno. Ve al punto marcado en el mapa y obtén siete muestras. Busca por las inmediaciones del camión restos de vasos desechables 50. Cuando termines, llévaselo a Weaver. A continuación, ve con él para probar el nuevo molotov de napalm. Resulta ser altamente eficaz, y pronto podrás disponer de su uso contra... ¡Las Hordas!

OTRO FORMULARIO DE SOLICITUD/¿PUEDO PREGUNTARTE ALGO?

Ve a la tienda de Sarah. Síguela hasta su tienda para que se equipe; después, llévala en moto hasta la Escuela Comunitaria de Chemult.

SON MUCHÍSIMOS/ NO PARABAS DE TEMBLAR

Aúpa a Sarah para poder entrar en la escuela. Cuidado, porque hay bastantes renacuajos por la zona. Fuerza la puerta y recoge lo que necesites. Después, ve con Sarah hacia una ventana a la que puedes auparla. Una vez dentro, busca el Edificio de Ciencias. Sigue a Sarah y ayúdala a subir 51. Cuando escuches sus gritos, empuja el coche de la izquierda para acudir en su ayuda. Ahora, empuja el jeep con la ayuda de Sarah para subir a la azotea. Despeja la zona de Renacuajos 52 y sigue a Sarah hasta la sala del centrifugador. En el camino hasta la moto tendrás que eliminar a Zánganos y Emboscadores. Regresa con Sarah a Lizard Island.

ERES IRREEMPLAZABLE

Haz otra visita al Doctor Jiménez. Después, ve a escuchar el discurso del Coronel 53.

LO QUE ME HIZO SEGUIR ADELANTE/CONOCÍA A ESE GENTE

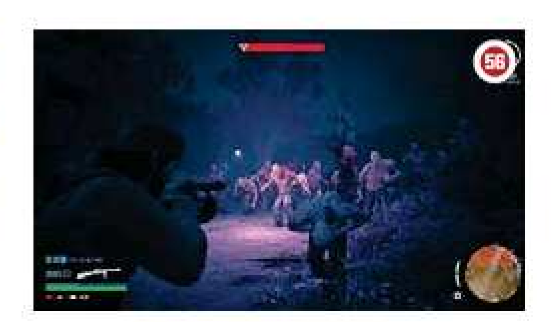
Ve con Sarah en moto hasta el Paso Thielsen. Empujad el jeep juntos para atravesar el túnel. Sigue a Sarah para encontrar una entrada al almacén de Cloverdale. Debes disparar











al cierre de la escalerilla para hacerla bajar. En el interior del edificio encontrarás resistencia armada: acaba con todos ellos. Cuando Sarah te dé las claves de acceso, ayúdala a subir al tejado y ve por la puerta contigua. Acaba con el resto de enemigos de ambas plantas.

NO PODÍAMOS ARRIESGARNOS

Desactiva las vallas electrificadas de Cloverdale, y de paso quema los nidos de Graznantes 54. Vuelve a la moto.

POR SI ACASO

Viaja hasta la torre de radio de Applegate Peak para llamar a tu colega Boozer.

SE ME HAN ABIERTO LOS OJOS

El Coronel tiene otro discurso y está deseando que lo escuches. ¡Deprisa, soldado!

NO QUIERO QUE ME CUELGUEN

La estación de esquí es la última posición conocida de Taylor. Ve allí e investiga su moto. Cuando le hayas localizado, despeja la zona de saqueadores. Entra en el edificio para reunirte con Taylor.

AHÍ PODRÍA ESTAR

Sarah quiere que captures a un Renacuajo... ¡vivo! Ve al destino y elimina a los Renacuajos 55, a todos menos a una niña con una camiseta roja. Para poder atraparla debes dispararle con la pistola tranquilizante que te dio Sarah.

SÓLO TE HE VISTO A TI

Asegúrate de tener en tu inventario una Ametralladora como Arma a Distancia. Cuando llegues a Chemult, coge los suministros que necesites de las alforjas de la moto de Kouri. Después, baja al pueblo que hay justo a tus pies.

JEFE: HORDA DE CHEMULT

La única forma de vencer a la Horda es "desmenuzarla", acabando de forma progresiva con grupos de Zánganos. Si te fijas, verás que por la zona hay bidones, contenedores, camiones de combustible y otros elementos explosivos. Activa la Concentración y dispara sobre ellos cuando la Horda esté cerca. Procura poner siempre distancia entre ti y la Horda, y usa brebajes para recuperar Concentración, Salud y Resistencia. Utiliza los nuevos cócteles napalm para reducir las filas enemigas, así como la combinación de Ametralladora + Concentración 56. ¡Ah! Cuando acabes, no te olvides de recoger todas las Orejas que dejan tras de sí los Zánganos. ¡Son muchísimas! Vuelve a la moto.

QUÉ BAJO HEMOS CAÍDO

Ve a informar al Coronel Garret sobre tus progresos.

LO NECESARIO PARA VIVIR

Tras reunirte con O'Brian, ve a la Cueva Ice Wind Lava. Una vez dentro, sigue las pistas y las bengalas para localizar los restos de los cuatro investigadores de NERO.

JEFES: ATRAPADOR Y HORDA

El Atrapador es la cima de la evolución de los Engendros, lo que le hace mucho más peligroso. Mantén siempre la distancia entre el "bicho" y tú. »







» Tienes que asegurarte de no perderle de vista, puesto que intentará esconderse para emboscarte. Si está demasiado cerca, usa el arma cuerpo a cuerpo. Si te hace una presa (57), escapa cuanto antes de sus garras pulsando el botón que aparezca en pantalla. Tras el Atrapador entrará en escena una Horda: escapa por los túneles y abre fuego para reducir sus filas poco a poco.

EL MAL NOS RODEA

Escucha un nuevo discurso de Garret. ¡Por fin, el último!

NO LE VA MUCHO EL MUSICOTE

Viaja hasta la Escuela de Chemult y revisa las tiendas para dar con el reproductor MP3. Llévaselo a Weaver.

TENGO UN PLAN

Tienes que viajar hasta el Pantano Klamath. Busca por las orillas las flores de cicuta, de las cuales necesitas cinco muestras. Ten cuidado, pues esta zona está llena de cuervos; de hecho, sus nidos forman parte de una infestación que puedes aprovechar para quemar. Cuando tengas las muestras, Llévaselas a Sarah.

A ELLOS LES DA IGUAL

Vuelve a la torre de radio de Applegate Creak para llamar a Boozer por radio.

LA SOMBRA DE LA MUERTE

Escucha el discurso final del Coronel. Para que O'Brian pueda rescataros, antes debes desactivar el lanzamisiles: ve a la tienda de oficiales sin que nadie te vea y desconecta el arma. Ahora, reúnete con Sarah. Antes de subir al cono volcánico, escapa de las cuevas. Sarah te ayudará a distraer a los guardias (58) para poder reducirlos.

ASCENSO DESDE EL INFRAMUNDO

¡Te necesitan en Lost Lake! Sube a la moto y ve a toda pastilla. Cuidado al llegar al puesto de vigilancia: hay un cable cruzando la carretera. Acaba con todos los milicianos y empuja el coche azul para poder seguir tu camino. Tras acabar con los enemigos del siguiente puesto de vigilancia, empuja otro vehículo y sigue hasta llegar al campamento de Lost Lake.

EL PROTECTOR

Desplázate hasta Iron Butte.



JEFE: HORDA DE IRON BUTTE

No pierdas de vista los camiones de combustible y otros elementos explosivos: si los haces detonar, la Horda se reducirá rápidamente. Cuando termines, ve al punto indicado para llamar a Boozer.

CABEZA GACHA Y TE ALIMENTARÁN

Han atacado el Campamento de Copeland. Ve allí y te informará de que se han llevado a Manny. Sigue su rastro y acaba con los saqueadores. Después, elimina al Rabiante. Escolta a Manny de vuelta (59).

CÁRGATE A TODOS ESOS CABRONES

Debes desplazarte hasta una mansión marcada en el mapa. ¡Milicianos! Acaba con los nueve, pero ten en cuenta que tanto su blindaje como sus armas los hacen más peligrosos.







OTRO ATAQUE DE LA MILICIA

El parque que hay en el sector norte es otro emplazamiento de milicianos. Acaba con los ocho que forman el grupo.

EL ÚLTIMO

Último grupo de milicianos, esta vez en una vieja granja. Son nueve enemigos 60.

TE DEJARÉ ALGO

Desplázate al Aserradero.

JEFE: HORDA DEL ASERRADERO

Aquí no hay tantos elementos explosivos como en tus enfrentamientos anteriores contra Hordas 61. En cambio tienes troncos, listones y recovecos que puedes activar con Cuadrado, para retrasar los avances de la Horda. Usa la ametralladora para reducir la Horda en grupúsculos, fáciles de eliminar cuerpo a cuerpo.

NO PUEDES HACERLO SOLO

Vuelve a tu cabaña en Lost Lake. Tras la secuencia, pasa bajo los troncos y prepárate para luchar. Tienes que abrirte paso hasta el Arca, acabando con numerosos milicianos en tu camino. No pierdas de vista a los tiradores de las posiciones elevadas 62, ni a los enemigos blindados. Dispara sobre los elementos explosivos que hay por el escenario. Ya en la cima, desactiva los tres explosivos que ha colocado Skizo.

PARA UN MOTERO MALEANTE

Ábrete paso por las grutas hacia las estancias del Coronel. Una vez llegues al invernadero, mira abajo. Debes activar la Concentración y disparar sobre Skizo, antes de que mate a Weaver. Cuando Skizo huya, ve junto a Weaver. Se inicia un tiroteo: mantente alejado de los elementos explosivos y hazte fuerte en la zona izquierda 63. Tras acabar con el enorme contingente de milicianos, sigue hacia el punto marcado.

JEFE: SKIZO

Desarmado y malherido, debes ponerte a cubierto de inmediato. Muévete de un parapeto a otro por medio de R1 y lánzate sobre Skizo. Después, pulsa el botón indicado en pantalla para acabar con él de una vez por todas 64. Ya puedes ir a las estancias del Coronel. ¡Disfruta del emotivo final! »





» MISIONES SECUNDARIAS Y DESAFÍOS

CAZARRECOMPENSAS

Los miembros destacados de cada campamento tienen misiones para ti. Suelen consistir en encontrar un campamento enemigo y eliminar a todos los enemigos. También recibirás encargos consistentes en rescatar con vida a un rehén ❶, acabando antes con sus captores. La tercera opción es dar caza a un objetivo concreto, que puede ocultarse en un campamento enemigo o bien huir en moto. Tras haber liquidado a tu objetivo, a veces tendrás que llevarle una prueba de su muerte al campamento donde te encargaron dicha misión.

MISIONES DE CAZARRECOMPENSAS

Bien sangriento
(Hot Springs)
Localiza a Limbo. Se encuentra en una torre de vigilancia, junto a otros saqueadores. Acaba con él y llévale a Tucker la llave de ruedas como prueba.

Parte de la Familia
(Hot Springs)
Encuentra a Wheeler y acaba con él. Llévale su reloj a Patty como prueba de su muerte.

Ha cogido las medicinas
(Hot Springs)
Sigue el rastro de Roach. Cuando se inicie la persecución, ve tras él y dispara a su moto para inmovilizarle.

Una cuenta pendiente
(Hot Springs)
Despeja un campamento RIP para Tucker.

¿Muy ocupado para unos RIP? (Copeland)
Copeland te encarga que elimines a todos los RIP instalados en un campamento.

Inconfundible
(Copeland)
Localiza a Ned Walker y acaba con él (y con sus hombres).

Llegada a la ciudad
(Hot Springs)
Investiga la última posición conocida del rehén para salvarlo de sus captores.

¿Cuántos cuerpos?
(Lost Lake)
Síguele la pista a Two Dog y acaba con él. Llévale la prueba de su muerte a Rikki.

RIP, iros al infierno
(Hot Springs)
Despeja un campamento RIP.

Un poco de caos
(Copeland)
Despeja un campamento anarquista para Copeland.

Te pagaré el doble
(Hot Springs)
Ve a la última posición conocida de Rick Marsdon. Acaba con él ❷ y llévale a Tucker su sombrero como prueba.

Errantes por Eden Hill
(Lost Lake)
Encuentra el campamento y acaba con todos los enemigos.

Por una partida de cartas
(Lost Lake)
Localiza a Harp y elimínalo.

Semillas para la primavera
(Lost Lake)
Ve a la última posición cono-





cida de Lynchman e investiga la zona. Cuando empiece la persecución, acaba con sus secuaces y derríbale de su moto ❸.

Es sólo un crío
(Lost Lake)
Localiza el campamento y despéjalo de enemigos. Acaba con los refuerzos y salva al rehén.

En el menú de esta noche
(Lost Lake)
Ve al pueblo y sigue el rastro de Jeremy por medio de la Visión de Supervivencia y acaba con todos los Engendros de la zona. Busca a Jeremy en una azotea y desátale.

Una puta zona de guerra
(Lost Lake)
Síguele la pista a Red Riley. Cuando acabes con él y con sus secuaces, hazte con sus botas como prueba de muerte.

Guardar recuerdos
(Diamond Lake)
Localiza al objetivo. Sigue las pistas de Anderson por medio de la Visión de Supervivencia. Cuando hayas acabado con él y con sus hombres, Llévale a Kouri el brazalete de Anderson como prueba de su muerte.

No te rindas nunca
(Wizard Island)
Ve al norte de Chemult para rescatar al rehén. Despeja la zona de emboscadores y libera al miliciano capturado.

Recuperar lo que es mío
(Wizard Island)
Tienes que dar con Crystal Adkins, la joven "protestona" que conociste al llegar al campamento. Sigue su rastro y analiza las pistas para dar con el lugar donde la retienen. Acaba con todos los enemigos para poder liberarla ❹. Luego, devuelve sus anillos al Coronel como prueba de su "muerte".

Tienes al tipo equivocado
(Wizard Island)
Sigue las pistas de tu objetivo. Persíguele en moto, disparándole hasta hacerle caer.

Pasto de los Engendros
(Wizard Island)
El Coronel te encarga que elimines a un grupo de RIP.

¿Quiere unirse?
(Diamond Lake)
Localiza al grupo de Saqueadores y libera al rehén.

¿Cómo los pillo?
(Wizard Island)
Localiza el campamento y deshazte de los Saqueadores.

Hago mi trabajo
(Diamond Lake)
Encuentra el campamento anarquista. Las pistas conducen al interior de una mina, donde debes acabar con 14 Anarquistas y rescatar al rehén.

Aún respiro
(Wizard Island)
Sigue el rastro de Melinda Foster hasta el campamento enemigo. Derriba la puerta con explosivos y elimina a los saqueadores. Fuerza la puerta y rescata a Foster.

Hago mi trabajo
(Diamond Lake)
Despeja el campamento de anarquistas en la mina. A continuación, libera al rehén y escapa antes de que aparezca la Horda que hay allí. »





» **No queréis saberlo**
(Wizard Island)
Localiza a Meyers, aunque será tarde para rescatarle. Llévale a Kouri la prueba de su muerte.
El espía anarquista
(Wizard Island)
Ve a la última posición del anarquista y analiza su rastro. Cuando se inicie la persecución en moto, dispara a sus compinches antes de abrir fuego sobre él para atraparlo.
Un hatajo de cavernícolas
(Diamond Lake)
Ve al punto indicado y elimina a los siete saqueadores.

CAZADOR DE EMBOSCADORES

- **Cuando veas el símbolo de una hoguera en el mapa,** significa que has descubierto un campamento enemigo. Son emplazamientos de emboscadores, anarquistas o RIPs, con vigilancia intensiva y fuertemente armados.
- **Los campamentos pueden estar protegidos con trampas.** Atento a cepos de oso, cables en el suelo o cadáveres colgantes de Engendros (uno de ellos suele estar vivo para atacarte).
- **Planea tu estrategia antes de atacar.** Puedes usar el sigilo contra los primeros enemigos, y eliminar al resto frente a frente. Busca también elementos explosivos que te ofrezcan ventaja en los tiroteos.
- **Cuando acabes con todos los enemigos,** busca el búnker 5. Dentro encontrarás un mapa que desvelará emplazamientos importantes, así como recetas para fabricar nuevas armas y objetos. Además, a partir de ahora ese campamento servirá como punto de viaje rápido y lugar donde descansar.

LISTA DE CAMPAMENTOS DE EMBOSCADORES

- **Bear Creek** (15 enemigos).
- **Belknap** (14 enemigos).
- **Horse Creek** (14 enemigos).
- **Túnel Jefferson** (14 enemigos).
- **Black Crater** (14 enemigos).
- **Deerbon** (15 enemigos).
- **Berley Lake** (13 enemigos).
- **Old Wagon** (20 enemigos).
- **Redwood** (20 enemigos).
- **Cascade Lakes** (15 enemigos).
- **Aspen Butte** (15 enemigos).
- **Spruce Lake** (15 enemigos).
- **Bare Bay** (19 enemigos).

EXTERMINADOR DE INFESTACIONES

- **Los Engendros se refugian en madrigueras.** Ve a estos emplazamientos y quema sus nidos para hacerles salir 6.
- **También te enfrentarás a Graznantes**, que son cuervos infectados muy molestos. Sus nidos están en las partes más altas de los árboles.
- **Los Graznantes** constituyen una inmensa infestación, divida en varios grupos de dos o tres nidos. Hay 42 nidos de Graznantes en total, todos ellos repartidos entre la Autopista 97 y Lost Lake.
- **El momento del día es importante.** Si vas a una Infestación de noche, los Engendros estarán por los alrededores.





Pero si vas de día, estarán todos durmiendo en los nidos... ¡Y se despiertan de mal humor!

- **A la hora de quemar una Infestación,** es esencial que tengas molotovs en tu inventario. Asegúrate de llevar la máxima cantidad posible, así como los materiales para su fabricación.
- **En caso de no disponer de molotovs,** también puedes usar las flechas incendiarias de la ballesta (siempre que hayas conseguido la receta), o arrojar una garrafa de gasolina para hacerla detonar.
- **Afina el oído cuando estés en una Infestación.** Muchas veces hay una Horda cerca, y la puedes identificar por el rumor que emite el "gentío".

LISTADO DE INFESTACIONES

- **Crazy Willie's** (4 nidos).
- **Aserradero** (6 nidos).
- **Old Pioneer** (3 nidos).
- **Lagos Patjens** (3 nidos).
- **Marion Forks** (5 nidos).
- **Camp Sherman** (3 nidos).
- **Berley Lake** (4 nidos).
- **Rogue Camp** (6 nidos).
- **Río Tumblebugg** (3 nidos).
- **Rancho Rimview** (3 nidos).
- **Cascade Lakes** (5 nidos)
- **Escuela Chemult** (6 nidos).

MATAHORDAS

- **Al concluir el juego podrás acceder a todas las Hordas,** no sólo a las del norte. Ve al punto marcado en el mapa e investiga las áreas marcadas con un círculo rojo: ahí está la Horda.
- **Encontrar cada Horda** puede variar en función de la hora. Si es de día la Horda se habrá escondido bajo tierra, lo que puede dificultar su localización. Es más sencillo encontrar a la Horda de noche, cuando sale a "pasear".
- **Las Hordas de estas misiones** son, en general, más sencillas que las de la historia principal. A muchas las podrás eliminar simplemente con activar Concentración y disparando un arma automática, como una ametralladora.
- **Cuando luches contra una Horda** es fundamental que tengas un "perímetro de seguridad". Vigila los flancos, ya que los Engendros se despliegan y pueden rodearte ❼.
- **Hay 15 Hordas** en total, todas ellas marcadas en el mapa.
- **A medida que avances en las misiones de Matahordas** desbloquearás nuevas armas o cargadores ampliados.

MISIONES SECRETAS

- **Hay cuatro misiones** ocultas que tienen lugar al acabar el juego. No son misiones en sentido estricto; simplemente permiten acceder a secuencias que completan la historia, al desplazarte a ciertos lugares.
- **¿Y mis putos anillos?** **Regresa a Wizard Island** y entra en la tienda de campaña para recuperar las joyas que te habían requisado antes.
- **En beneficio de los demás** **Reúnete con Rikky y Addy** en el cementerio del campamento de Lost Lake y rendid un último homenaje a Iron Mike ❽.
- **No soy RIP** »







» **Habla con Lisa** en el campamento de Iron Mike y descubre el futuro de la muchacha.

FINAL OCULTO

◆ **La cuarta misión secreta** se activa mientras completas Matahordas. En un momento dado recibirás una llamada de O'Brian. Ve a hablar con él para activar **No puedes hacer nada**: ¡Te quedarás de piedra!

EL TÁSER DE GABE LOGAN

◆ **Este Easter Egg** es un homenaje a *Syphon Filter*, saga creada por Bend Studio. Se trata del arma más característica de Gabe Logan, el protagonista de la célebre saga de PSOne.

◆ **Cuando hayas completado** la misión secreta **No puedes hacer nada** significará que has completado las misiones de NERO. A cambio recibirás la receta de fabricación del Táser de la IPCA. Para poder fabricar este arma necesitas 18 unidades de tecnología IPCA ❾.

◆ **Cada unidad de tecnología** está en un puesto de NERO. Debes buscar los cadáveres con ropa blanca; si tienes dificultades para localizarlos, activa la Visión de Supervivencia.

PUESTOS Y SITIOS DE INVESTIGACIÓN DE NERO

◆ **Estos misteriosos investigadores** han dejado tras de sí campamentos y puestos de control. Viaja a ellos para conseguir equipamiento, además de escuchar sus grabaciones; pero sobre todo para hacerte con los preciados Inyectores. Cada Inyector tiene una dosis para mejorar tu Salud, tu Resistencia o la Concentración.

◆ **Para entrar en las instalaciones de NERO** debes restablecer la corriente. Busca una garrafa de gasolina y llena de combustible el generador de la zona para poder activarlo.

◆ **A veces el generador** no será suficiente. Si necesitas un fusible, busca un recambio con la Visión de Supervivencia.

◆ **¡Ten cuidado!** El generador pondrá en marcha el sistema de megafonía, atrayendo a los Engendros de la zona. Antes de activar el generador, busca los altavoces y corta sus cables ❿. Si te "saltas" alguno, puedes destruirlo con disparos.

◆ **Los sitios de investigación** son puestos más sencillos. Suelen estar cerca de asentamientos enemigos. En ellos también encontrarás grabadoras e Inyectores. A muchos de los sitios sólo accederás saltando en moto, por lo que antes debes tener mejoras como el motor más potente o el Nitro.

LISTADO DE PUESTOS

◆ **Puesto de Little Bear Lake:** está a la salida del puente que atraviesas al principio del juego. Forma parte de la misión **Se han ido por patas**.

◆ **Puesto de Horse Lake:** en el extremo nordeste, bajando desde la antena de radio. Es donde está la lápida de Sarah.

◆ **Puesto de Old Pioneer:** te espera al norte del cementerio.

◆ **Puesto de Marion Forks:** en el extremo norte, al noroeste del Campamento Copeland.

◆ **Puesto de Iron Butte:** localizado al sudeste del campamento de Hot Springs. Atento a los RIPs que hay por la zona.

◆ **Puesto del Aserradero:** está al sur del campamento de Iron Mike. Una vieja locomotora te señala la entrada. Ten cuidado, pues hay una Horda que suele "rondar" por la zona.







◆ **Puesto del Túnel Santiam:** viaja al extremo sur de la región de Iron Mike ⓫ (cuando hayas viajado allí con Boozer).
◆ **Puesto del Túnel Rogue:** no pierdas de vista a los RIP. Tendrás que reparar el generador.
◆ **Puesto de Volcanic Legacy:** es imposible no verlo mientras te ocupas de la Infestación del Río Tumblebugg.
◆ **Puesto del Puente Pillete:** viaja al extremo más al sudeste de Wizard Island. Precaución: suele haber una Horda en las inmediaciones del puesto.
◆ **Puesto de Spruce Lake:** se encuentra al suroeste de Wizard Island, en el mismo punto donde encontrarás el Campamento de emboscadores.
◆ **Puesto de la Escuela Chemult:** justo al sur de la Autopista 97. Es inevitable que te enfrentes a la Horda que hay allí.

LISTADO DE SITIOS

◆ **Sitio de Cascade (1):** al sur, cerca de Lost Lake.
◆ **Sitio de Cascade (2):** al sur, cerca del tren de la muerte.
◆ **Sitio de Cascade (3):** al este, en una caverna cerca del Cementerio Pioneer.
◆ **Sitio de Cascade (4):** al oeste, en la mina White King.
◆ **Sitio de Belknap (1):** en el extremo oeste, junto a los restos de un helicóptero ⓬.
◆ **Sitio de Belknap (2):** en una cueva al norte del sitio previo.
◆ **Sitio de Lost Lake (1):** al sur del campamento, junto a los restos de los helicópteros.
◆ **Sitio de Lost Lake (2):** en una cueva del extremo sureste.
◆ **Sitio de Iron Butte:** al suroeste, junto al campamento RIP.
◆ **Sitio de Crater Lake (1):** en la caverna del primer Atrapador.
◆ **Sitio de Crater Lake (2):** en la mina de Lost Cabin, al fondo.
◆ **Sitio de Crater Lake (3):** desde el Sitio anterior, sigue el rastro de cadáveres hasta un campamento que hay cerca.
◆ **Sitio de Crater Lake (4):** en las cabañas que visitas durante la misión **Ahí podría estar**.
◆ **Sitio de Crater Lake (5):** en el islote en el lago, justo al este.
◆ **Sitio de la Autopista 97 (1):** en una cueva al este.
◆ **Sitio de la Autopista 97 (2):** en una caverna al noreste. Hay un grafiti azul en la entrada.
◆ **Sitio de la Autopista 97 (3):** desde la autopista, salta en

moto al islote y luego al Sitio.
◆ **Sitio de la Autopista 97 (4):** junto al puente derruido.

INVESTIGACIÓN

Si ves un símbolo de interrogación en el minimapa significa que estás cerca de un punto de interés. Ve a investigarlo para seguir el rastro a un saqueador, a un animal moribundo o para encontrar equipamiento. Pero cuidado: a veces el rastro conduce a una trampa ⓭...

REHENES

Al viajar te toparás con personas que necesitan ayuda, como prisioneros de saqueadores o gente atrapada en vehículos. Acaba con la amenaza y habla con el rehén. Podrás indicarle a qué campamento ir ⓮: elige aquel que te interese más, por la cantidad de Créditos y el grado de Afinidad.

COLECCIONISMO

Busca placas de monumentos, folletos, fotos... ¡De todo! Todos estos objetos pasan a formar parte de tu inventario, donde desbloquean imágenes y archivos sonoros que profun- »





TROFEOS

◆ NOTA: en determinados momentos el juego te indicará que entras en un punto de no retorno. No te preocupes si tienes pendiente algún Trofeo: tras completar la historia, podrás seguir jugando con total libertad por todo el mapa para obtener lo que te falte.

PLATINO

DEL UNO POR CIENTO

Desbloquea todos los Trofeos del juego. Eso implica completar todas las historias, despejar todos los campamentos de emboscadores, localizar todos los puestos de NERO (así como los sitios de investigación) y erradicar las Infestaciones.

ORO

¡SE ACABÓ!

Juega al completo la historia principal de *Days Gone*.

AMIGUÍSIMOS PARA SIEMPRE

Consigue el estatus de Aliado de tres campamentos diferentes, alcanzando el nivel máximo de Confianza con ellos ❶.

PLATA

MORIOR INVICTUS

Sube a la moto para recuperar lo que es tuyo.

CAZADOR DE EMBOSCADORES

Completa la historia Cazador de Emboscadores.

EXTERMINADOR DE INFESTACIONES

Completa la historia Exterminador de Infestaciones.

CAZADOR DE SAQUEADORES

Completa la historia Cazador de Saqueadores.

EL FIN DEL MUNDO

Debes completar la historia El Fin del Mundo.

UNA MENOS

Derrota a tu primera Horda.

ESTO ES UN CUCHILLO

Mata a un Tremendo ❷, un Rabiante o un Atrapador usando tan solo el Cuchillo de Bota.

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

Mata a un enemigo con cada tipo de flecha de ballesta.

ORIGINAL DE FAREWELL

Compra una mejora de cada categoría para la moto: Rendimiento, Apariencia y Pintura.

CARRETERA Y SOMANTA

Desbloquea más del 75% de los artículos de las tiendas de cualquier campamento.

RENDIMIENTO MEJORADO

Mejora al máximo tu Salud, Resistencia o Concentración.

AMIGUÍSIMOS

Consigue el estatus de Aliado de un campamento.

MILLONETIS

Gasta al menos 20.000 créditos en un campamento.

BIENVENIDO A LA FIESTA, COLEGA

Despeja todos los campamentos de emboscadores, puestos de NERO e infestaciones de una misma región ❸.

ESTOY QUE ME SALGO

Desbloquea 45 habilidades de las tres categorías.









BRONCE

UNA HERIDA SUPERFICIAL
Sal de Crazy Willie's.

ENTREGA
Efectúa una entrega a Tucker o Copeland (a uno de los dos).

LOS FINES Y LOS MEDIOS
Descubre la verdad sobre lo que pasó con NERO 4.

PERDIDOS Y ENCONTRADOS
Ve al sur con Boozer.

A-BRAZO DE HERMANO
Comprueba cómo está Boozer.

VIDA DE NÓMADA
Échate a la carretera como un lobo solitario.

AGÁRRATE FUERTE
Encuentra una cara familiar.

EMPIEZA A HACER FRÍO FUERA
Volved a conectar.

QUÉ GANAS TENÍA DE HACER ESTO
Véngate, de una vez por todas.

FANTASMA DE FAREWELL
Realiza 100 muertes con sigilo.

DERRAPES A TUTIPLÉN
Acumula 10 minutos de derrapes en la moto (debes mantener pulsado **Círculo**).

ARTESANAL
Mata a 200 enemigos con un arma fabricada 5.

NUEVO CLIENTE
Mejora tu moto por primera vez, en la tienda de Manny en el campamento de Copeland.

QUEMANDO RUEDA
Utiliza el Nitro mientras derrapas con la moto durante, al menos, 5 minutos.

EL ARTE DE REPARAR MOTOS
Aplica 100 unidades de chatarra a tu moto.

TE HAS MANCHADO LAS MANOS
Consigue un mínimo de 541 objetos de cadáveres.

SOY TODO OÍDOS
Reúne un mínimo de 989 Orejas de Engendro.

EL QUE SE LO ENCUENTRA SE LO QUEDA
Desbloquea tu primer artículo.

ASPIRANTE A CAZAFORTUNAS
Desbloquea más del 50% de los artículos a la venta.

ESTO NO ES VIDA
Rescata a 10 supervivientes.

QUÉ MALA ES LA DROGA
Mejora con un Inyector tu Salud, Resistencia o Concentración, por primera vez.

SOLOMILLO EXPRESS
Vende carne o plantas en cualquier campamento 6.

VAMOS QUE NOS VAMOS
Desbloquea tu primera habilidad de cualquier categoría.

VOY LANZADO
Desbloquea 15 habilidades.

NO HAY QUIEN ME PARE
Desbloquea 30 habilidades.

MÁS DE UNA PIEDRA EN EL CAMINO
Derriba 12 mojones de los anarquistas (los montones de piedras que amontonan).

BRICOMANÍA
Elabora 50 objetos.










PlayStation VR
PlayStation VR EXCLUSIVO
BLOOD &TRUTH™
DISPONIBLE 29/05/2019
©2019 Sony Interactive Entertainment Europe Developed by London Studio.
Blood & Truth is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC.
16
www.pegi.info
London Studio